

完全攻略



大众软件杂志社 编辑

煤炭工业出版社

《异尘余生II》完全攻略

大众软件杂志社 编辑

裘丰纲 主编

煤炭工业出版社

图书在版编目（CIP）数据

异尘余生Ⅱ完全攻略/裘聿纲主编．-北京：煤炭工业出版社．1999.12

ISBN 7-5020-1856-5

Ⅰ.异…Ⅱ.裘…Ⅲ．游戏卡-基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（1999）第57443号

异尘余生Ⅱ完全攻略

大众软件杂志社 编辑

裘聿纲 主编

责任编辑 宋黎明

*

煤炭工业出版社 出版

（北京朝阳区霞光里8号 100016）

煤炭工业出版社印刷厂 印刷

新华书店北京发行所 发行

*

开本787×1092mm 1/32 印张10 3/4

字数250千字 印数1-9,262

2000年1月第一版 2000年1月第一次印刷

书号 4627 定价14.00元

前言

《异尘余生Ⅱ》(Fallout Ⅱ)是一款情节精彩、内容丰富的角色扮演游戏，带有未来的色彩，不过这个未来并不是那么美好。在未来世纪，某大国为争夺世界霸权而爆发了核战争，很短的时间里整个世界几乎被彻底摧毁，这就是游戏《异尘余生》(Fallout)的世界。一些人因躲入地下避难所而幸存下来，他们与外界完全隔断了关系，从不敢回到地面上看一看。主角是位于南加利福尼亚州的第13号地下避难所（Vault 13）中的一位居民，在公元2161年，由于水净化系统中一块重要的电脑芯片损坏了，避难所处于危险之中，于是首领决定派他冒险出去寻找一块新的芯片以拯救村落。游戏的结尾处，当他历尽千辛万苦寻来芯片拯救了自己的村落时，村民们却对他失去了信任，并将他永远驱逐，于是，孤独的他流浪于废墟之上，最终在一个小部落阿罗由定居了下来。在《异尘余生Ⅱ》中，他将扮演前作中主人公的后代，他所居住的阿罗由部落遭受了10年的干旱，庄稼绝收、牲畜饿死、粮食储备消耗殆尽，濒临绝境。他必须继承祖先的使命，穿越危险的废墟之地，到祖先以前居住的避难所去寻找一件名为“伊甸园创造器”（GECK）的圣物，传说它可以将废墟变为富饶之地，他要面对种种受辐射发生变异的危险生物，和浩劫中幸存下来的人们打交道，完成他漫长的使命。

这本攻略手册全面、详细地介绍了《异尘余生Ⅱ》的各个方面，背景篇主要介绍了Fallout游戏系列、发行公司和制作小组的情况，故事篇介绍了前作《异尘余生》的故事，入门篇介绍了游戏的基本知识和操作，攻略篇对游戏过程进行了详尽的说明，结局篇说明了游戏的多种结局及其条件，物品篇分类介绍了游戏中的全部五百余种物品（物品下方的数字为其内部编码），同伴篇详细介绍了组队冒险和同伴的情况，心得篇包括战斗说明、意外事件等许多深入的游戏心得，问答集分类别给出了游戏中许多疑难问题的答案，展望篇介绍了游戏续作开发的情况，还有三篇附录。本书中涉及的游戏名词绝大部分同第三波（北京）有限公司于1999年底发售的《异尘余生Ⅱ》相一致，极个别不一致的名词见附录3。

在本书的制作过程中，感谢赵挺、王日昌、张俊程、龚磊、董汉涛的支持帮助，没有他们，是完不成这本书的。

由于水平所限、时间仓促，本书定有许多不够完善之处，还请读者多多批评指教。

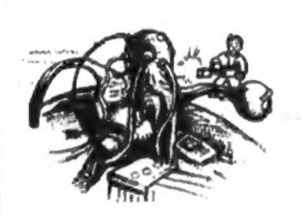
目 录

第一章 故事篇

流浪者手记—《异尘余生》一代的故事

年纪大了的好处之一是可以在适当的时候倚老卖老，按自己的想法办事，而不必听从于那帮嘴上没毛的年轻人。前不久，这个部落的新首领（在我归西之前，他们暂时不愿接受“长者”的称号，说是为了表示对我的尊重）希望我能“记录下自己一生的经历，为部落的后代提供学习的典范”。他们这些在和平安宁的环境中成长起来的一代，哪里能理解过去那些血雨腥风的罪恶岁月，哪里能体会那些早已被我深深地葬于心底的痛苦回忆……我始终认为真正的知识只存在血与泪、爱与恨之中，而他们所需要的却只是一种温和的火，一种有利于梦幻停顿的火。不过他们的想法并没有错，部落今后的路还很长，未来难以预知。我不想让他们失望，而且，我已经老了，我还能为这个部落做些什么呢？





他们希望我写一本回忆录，这可办不到，不过我会尽可能把一些重要的东西记录下来的，我需要按自己的方式进行叙述。是的，我已经到了知天命的年龄了，应该做些自己想做的事情了。

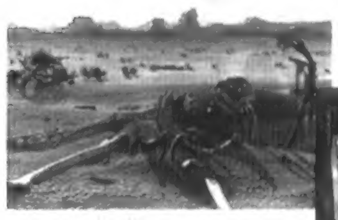
穴居生活

正如大家所知，我们部落最早的居民全都来自避难所（Vault），你们可能无法想象避难所中的生活究竟是怎样的……



在一百多年前那场可怕的核战争爆发以前，政府曾经动员全民备战，数以千计的城镇进行了规模浩大的掩体挖掘工程，他们开山凿洞，用金属和石块修建地

下避难棚，这些巨大的地下掩体就是所谓的避难所，它们有的靠近城市，有的地处荒野，坚厚的外壳使它们足以抵御核武器的辐射和冲击波。终于有一天，世界无可挽回地陷入了战争之中，可怕的蘑菇云在这片大陆上升起，摧毁了地面上的一切生灵，事先迁入地下掩体的人们得以幸存，而那些暴露在核辐射中的生物，要么惨遭灭亡，要么变异为畸形的怪物。一年又一年过去了，外界的辐射并没有丝毫减退的迹象，人们被迫在这些避难所中继续生活下去，他们在地下种植食物，净化饮用水，回收垃圾，工作、学习、阅读、睡觉，不断繁衍……他们渐渐习惯了这种穴居生活，甚至已经忘却了地面的世界。





我出生在第13号避难所(Vault-13)的孤儿院中，是这个避难所群体的第三代居民。我从未见过自己的父母，是一个机器人把我拉扯大的，因此童年的回忆总是与孤儿院联系在一起，不过一切倒也过得无忧无虑。直到有一天，第13号避难所用来生产饮用水的净化芯片突然损坏，而其他所有的备用部件要么找不到、要么也已破损。没有这块净化芯片，整个避难所就会腐烂、发臭，最后消失在漫漫黄土之中，因此，必须派人到外面的世界寻找新的水净化芯片。避难所的首领把我这个年龄层的所有健康公民都召集在一起，让我们抽稻草决定由谁去完成这个危险的任务，结果我抽到了最短的那根，这个艰巨的使命便不可推卸地落在了我的肩上。说实话，当时我的心情确实很沉重，倒不是因为害怕外面的怪物，而是担心无法完成这项使命，要知道，整个避难所的命运都维系在我的手中。

我察觉到其他的人都在用怀疑或幸灾乐祸的眼光看着我。

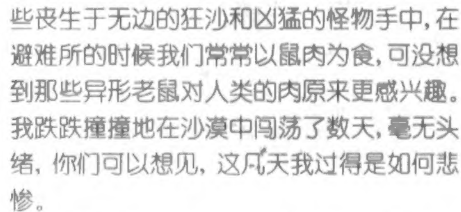
第二天，我就离开了避难所。

外面的世界

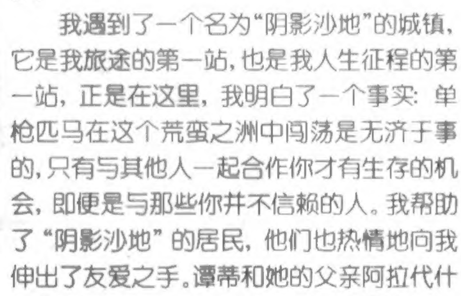
临行前首领告诉我另一块净化芯片在第15号避难所（Vault 15）中，他在地图上标明了第15号避难所的方位，这就是我手中唯一的线索。

外面的世界远没有想象中那般精彩，刚刚踏上这片荒野之地，我便险些丧生于无边的狂沙和凶猛的怪物手中，在避难所的时候我们常常以鼠肉为食，可没想到那些异形老鼠对人类的肉原来更感兴趣。我跌跌撞撞地在沙漠中闯荡了数天，毫无头绪，你们可以想见，这几天我过得是如何悲惨。

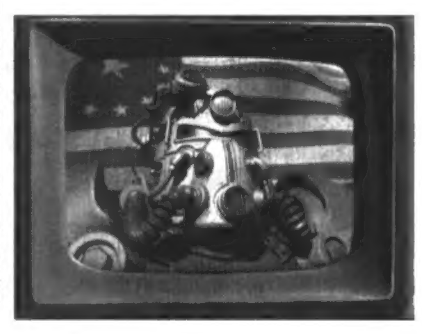




我遇到了一个名为“阴影沙地”的城镇，它是我旅途的第一站，也是我人生征程的第一站，正是在这里，我明白了一个事实：单枪匹马在这个荒蛮之洲中闯荡是无济于事的，只有与其他人一起合作你才有生存的机会，即便是与那些你并不信赖的人。我帮助了“阴影沙地”的居民，他们也热情地向我伸出了友爱之手。谭蒂和她的父亲阿拉代什决定加入我的队伍，帮助我一起寻找失落的净化芯片，之后，伊恩也加入了我们的行列。这些忠实的伙伴日后成为了我的生死之交，他们的音容笑貌至今依然历历在目。



我们很快便找到了第15号避难所，准确地说，是第15号避难所的遗址。这片焦土已经被时间、风沙和各种化学元素、食腐动物蹂躏得面目全非了，而那个装有水芯片的控制室也早已被数吨重的巨石永远地埋入了地下。



什么线索也没有，我的脑子里一片空白。恍惚间我们来到“废墟之镇”，在这里完成了我人生的第二次转折。这里的人们使我明白有

时人不得不扮演坏蛋的角色，一味充当老好人是不会有什么好下场的。是的，我在“废墟之镇”的那段往事确实有些不愉快的污点，不过我对自己当时的行为并不后悔。“废墟之镇”是一个浑身散发着铜臭味的商业都市，到处都是无耻的商人和叛徒，我在那儿最大的收获是收养了一条无家可归的狗，它也成为了我忠实的伙伴，直到现在我仿佛还能听见它见到我时那快乐的叫声。“废墟之镇”虽然没有水芯片，却给了我远比水芯片还要珍贵的东西，那就是“信心”和“勇气”。我已经不再是避难所中那个善良得有些懦弱的乖小孩了。



一些好心人把哈勃城的具体方位告诉了我，哈勃是废墟上最大的一座城市，即便把“废墟之镇”和“阴影沙地”加在一起也无法与它的规模相提并论，因此如果那儿有避难所的存在是不会引起人们的注意的，我决定到那儿去碰碰运气。可在那儿看到的一切却令我失望不已，城市相当丑陋，这是显而易见的，没有飞鸟展翅，没有飘零的落叶，人们只有通过观察天空才能勉强判断出四季的变迁，更令我难以忍受的是，这里的人们似乎完全过着与世隔绝的生活。





在哈勃依然没有找到任何避难所存在的迹象，我有些心灰意冷。不知家乡的人们现在怎么样了，避难所中的储备用水在一天天减少，饥渴的孩子们一定在哭闹了。我只好买些水，请这儿的商人帮我带回第13号避难所，以便有更充足的时间寻找净化芯片。不过这个善意的决定竟然改变了我一生的际遇，却是我始料未及的。

一个小小的线索使我找到了僵尸们（ghouls）的城市所在，这是一

个被称为“大墓地”的地方，他们虽然面目可憎，心地却很善良，他们从不主动伤害别人。真正的敌人是那些出没于这一带的超级变种人(mutants)，他们装备有一种强大的未知武器。在与他们的战斗中，伊恩丢失了性命，一个超级变种人用喷火器从背后把他烧死了，他临死前恐惧的目光常常使我对自己一生的杀戮内疚不已，而那个杀害他的变种人的残骸也已经成为了伊恩墓前的祭奠品。当时惨烈的一幕至今依然记忆犹新，地狱之火从黑暗中升起，燃烧的肉体发出鬼哭狼嚎般的嘶喊。伊恩的血没有白流，我们终于找到了被埋在城市底下的水净化芯片。我手中握着这块千辛万苦得来的芯片，心中没有一丝喜悦的感觉，大家也都默默无语。



我含泪告别了曾经生死与共的朋友，动身返回第13号避难所。

国家的敌人



首领带着喜悦的人群迎出门外，我知道他们不是在欢迎我，而是在迎接我手中的水净化芯片。我很希望自己能变回当初那个踌躇满志的少年，与人们一起分享这份欢欣，象当初无数次想象中的那样，体验英雄荣归故里时的感觉。可是我做不到，太多的血与泪已使我养成了一种心不在焉的习惯。



首领从我刻满伤痕的脸上读出了冷漠和忧虑，他向我询问路上发生的事情。当我谈到自己与

那些超级变种人之间进行的战斗时，他的表情突然严肃起来，直到此时，我才发觉当初在哈勃城犯下了怎样的错误。当时我为了让那些商人顺利地将水送回避难所，不假思索地把这里的详细位置告诉了他们，现在外面的世界已经知道了第13号避难所的存在，知道了它的位置，而我一路厮杀结下的众多仇家，尤其是那些巨大的变种人，将是避难所的最大隐患。当初







的第15号避难所就是因为不小心被人发现了他们的存在而引来无数心存回测者的进攻，在不断的战事中变得支离破碎，最终消失于废墟之上。

几天后，首领交给我一项新的任务——寻找超级变种人的总部并彻底消灭这些危险的敌人。

我又一次离开了避难所，不过这一次我的心情十分平静，因为我觉得自己犯下的错误理应由自己去弥补。现在回头看看，当时的这种想法真是傻得可爱，我本应明白避难所的首领和其他居民打发我出去的真正用心，是的，他们希望我死在变种人的手中，以免整个避难所受到他们的报复。

我的第一个目标是哈勃，我一直觉得这个大都市实在是太平静了，沉闷的外表下总有什么东西使我觉得异样。经过几天的明察暗访，这个拥挤匆忙的大都市终于向我暴露了它最隐秘的核心——一个庞大的地下犯罪集团，那里的家伙把我当成了出道不久的毛头小伙，以为可以利用我为他们的组织服务，可惜他们打错了如意算盘。我把这些自找麻烦的家伙狠狠教



训了一顿，不过我不愿卷入过多的无谓杀戮之中，因此，带着一丝厌倦，



我决定离开这座无趣的都市。从他们手中我救出了钢铁兄弟会的一个年轻人，他告诉我他们的组织也许会有我所需要的资料，这是条重要的线索。

我长途跋涉来到钢铁兄弟会，希望加入他们的组织以便接近那些重要情报。兄弟会的头头告诉我在加入他们的组织之前必须前往"闪光地"完成一项任务以证明自己的实力，这对我来说算不上什么难题。我立即赶赴"闪光地"，那儿的敌人并不难缠，而真正令我吃惊的是那一带满目疮痍的景象，直到那时我才真正体会到传说中的核战争的恐怖。钢铁兄弟会的头头看见我完成任务活着回来时吓了一跳，他们如约把所需的资料全部提供给了我，当他们得知我要寻找的是变种人的基地时，眼神中闪过一丝难以隐藏的恐惧，他们告诉我那个地方叫"白骨之地"。

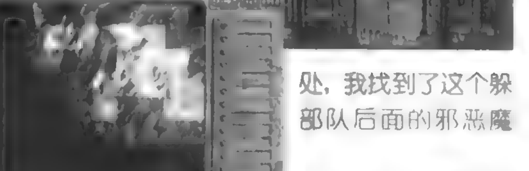
我并没有直接前往"白骨之地"，而是绕道来到"大墓地"看望我的那些老朋友。唉，地狱中最惨无人道的一幕呈现在了我的眼前！所有的僵尸被屠杀一尽，我的那些战友也下落不明，而巨大的变种人居然在成堆的尸体中悠哉游哉地散步。我找到一位幸存者，他告诉我，在我离开后不久这里就遭到了变种人的攻击，临死前他对我说变种人部队正在四处寻找一个人，一个曾经打败过他们的人，他们扬言要铲平所有与这个人有关联的地方。我没有料到变种人的报复行动这么快就开始了，他们要找的人是我，而眼前这些无辜的人却因我而失去了生命。复仇的怒火把我的心撕裂，我

的双眼迸出了可怕的火花。

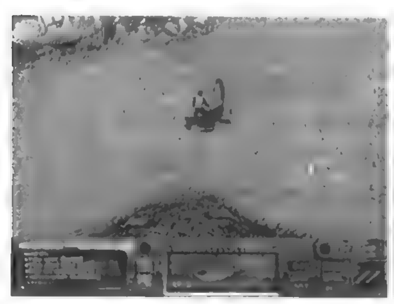
我一步一步向“白骨之地”迈进。

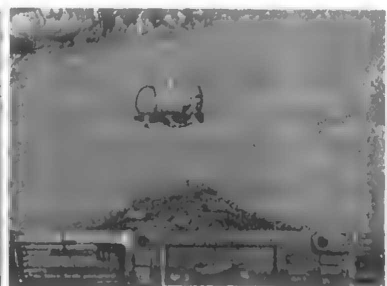
魔王

“白骨之地”位于洛杉矶这座战前世界上最大的都市之中，无边无际的建筑物在天空下躺着，奄奄一息，浩瀚的太平洋上没有一丝风吹入这个死亡之谷，烈日烤炙着干燥的大地，使周围蒙上了一层死亡的灰色。我不愿打草惊蛇，因此只在迫不得已的时候才动手杀人。经过仔细调查，我对这个可怕的仇敌了解得越来越多，终于，在地下深处，我找到了这个躲在超级变种人和异形部队后面的邪恶魔头。



最后的决战没什么好说的，当时的许多事情被后人夸大了，不过战斗确实进行得十分惨烈。在一间黑暗的避难所禁地的墙上挂满了许多人类的肉体，垂死者的尖叫声回荡在大殿之中。我杀死一名卫兵，穿上他的衣服，以躲开异形怪物的例行搜查。进入避难所的底部后，周围的景象越发令人发指，墙上嵌着一具具血肉模糊的躯体，而这些血肉居然是活的，并且能清醒地意识到自己的存在。没过多久，我就目睹了大地间最骇人的一幕，至今想起来仍有些心惊肉跳。我不想把这一幕写下来，你们只需要知道，当我离







开时，这个罪恶的魔王已经永远地从人间消失了，他的部队也已经作鸟兽散。

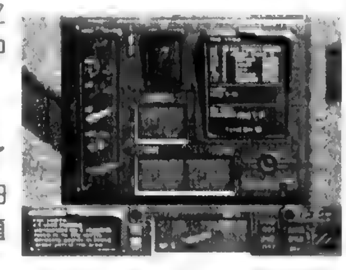


不过我的任务仅仅完成了一半，因为那些变种人在"大缸镇"还有一个秘密的生产基地，那个魔王把健康的人类抓起来送往"大缸镇"，在那儿，他们被浸入一种叫FEV的液体之中，最终转变为庞大的畸形变种人。为了防止出现另一个野心家继续生产这些可怕的变种人部队，我必须彻底摧毁"大缸镇"。幸运的是，兄弟会的朋友们为我带来许多重要线索，使我很快就找到了它的位置。在与变种人和机器人的决斗中，我最后一位忠实的朋友，那只陪我征战多年的小狗也倒下了，它成为了强大的能量力场的受害者。我发疯似地杀呀杀，直到这里的一切都化为碎片，消失在无边的荒野之中……

重返故里



当我回到第13号避难所时，人们都躲在门缝后朝外张望，仿佛瞧着一只可怕的怪物，他们甚至没有允许我跨进自己的家门。首领在避难所庞大的拱形门外与我进行了最后一次交谈，他面无表情地对我说感谢我为避难所所做的一切，可是这里的人们已经无法再信任我，因为我会把外界的杀戮之气传染给其他居民。他高度评价了我的种种战绩，然后希望我从现在起立即消失。



我一句话也没说，转身离去。

当初在离开避难所时，我就已经有了某种不祥的预感，直到这一刻，我才明白原来自己对这个世界来说早已毫无价值

了。在外面的世界中，我曾经遇到过许多真正的朋友，他们与我一起出生入死，毫无怨言；而现在，竟然是我的亲人把我一脚踢了出来。我在狂怒中甚至曾经闪过用武力打开大门的念头，幸运的是，我并没有跨出这一步。

慢慢地我意识到他们的决定可能是正确的，我的确已经改变了许多，避难所之外的世界是残酷的，完全不同于避难所内部那种封闭的平静。可是我永远不会原谅他们对我所做的一切。



我象狼一样在荒野中过着孤独流浪的生活，可是我从未远离自己的家乡。避难所中的一些人为我的遭遇打抱不平，他们离开避难所伴随我的左右。不过他们长期生活在避难所的平和环境中，对外面的世界知之甚少，因此更多的时候不是他们帮助我，而是我去营救他们。我们一起在艰苦的生活和战斗中学会了团结，学会了相爱，学会了与险恶的环境搏斗。

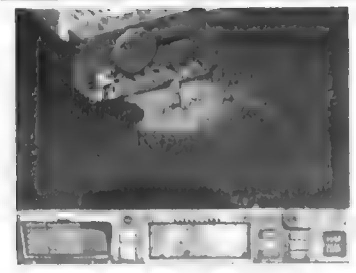
最终我们决定迁往遥远的北方，远离避难所，远离原来的家园。

部落

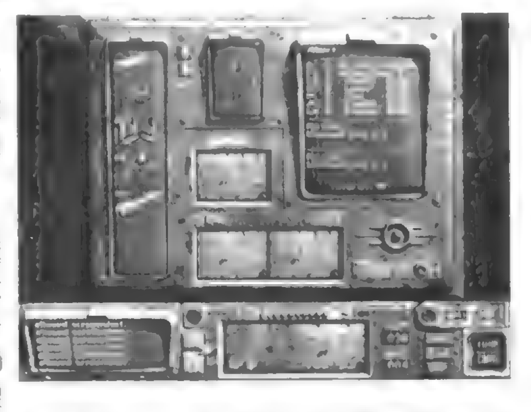
所有的是非曲直还是让老天去评述吧，我自认一生磊落，无愧于我的人民，无愧于我死去的朋友。多年的征战并未使我屈服于死神，而朋友的鲜血却使我无数次从梦中惊醒。幸运的是上天把善良的葩特赐给了我，是她抚平了我心头的伤痛，是她陪伴着我度过了无数失眠之夜，我们建立了一个幸福美满的家庭。



很久以后，我们这些被人们抛弃的贱民在大峡谷中定居了下来，



村落位于大峡谷的悬崖边上，唯一与外界相连的是那座悬在峡谷上空的桥，这是一个非常安全的小窝，是我们多年辛勤劳动的回报。我把积累的所有生存技巧都教给了自己的村民、打猎、种田等养家糊口的能力，机械、科学等建设家园的知识，还有用以捍卫自己的各种战斗技能。人们很信任我，选举葩特和我作为这个新建村落的首领。在大家的共同努力下，部落日益强大起来。



起初我告诉自己，总有一天我要派人重返避难所，看看他们，也让他们看看我们，可是日子一天天过去，我早已打消了这个念头。我常常向避难所的方向眺望，不知道第13号避难所和其他避难所现在怎么样了，如果上天能再给我二十年的时间，我一定会回到避难所的身边，回到曾经征战过的那些城镇中，再去看看我的朋友们，即使有一两个故事死去了，仍然会有一两个故事被人们记住的。

人总有一死，我把我的儿子和女儿们抚育成人，希望他们将来也能成为优秀的首领。亲爱的葩特几年前去世了，这几年我没有一天不在思念着她的容颜，每当我望着我的孩子们时就会想起她亲切的微笑。我的时间也不多了。

这段经历是我留下的所有遗产，给我的孩子们，给我的后代，给所有部落的人民。我将永远祝福他们，他们有一天一定会像我一样勇敢地走出去，完成我未竟的事业。

——流浪者

第二章 入门篇

本章将详细介绍角色设定、人物特性、游戏界面解说和游戏的各种操作指令，对于操作非常熟练的玩家请跳过本章。

一、主菜单

在观看完片头动画（或按空格键、ESC键跳过）之后，你将进入主菜单界面。主菜单界面有如下选项：

·开场动画：开场动画介绍了游戏的背景及其他相关内容。

·开始新游戏：如果这是你第一次运行本游戏，或者你以前从未对游戏进行过保存，请选择此按钮。

·读取进度：按此选项即可进入进度选单画面，画面左侧为十个游戏存档，右上方为目前所选中存档的场景，场景下方有一段简要说明。读取存档时只需在相应的存档名上双击鼠标左键，或单击鼠标左键后选择“完成”按钮。按“取消”按钮则取消读取，返回主菜单界面。

·设计小组：浏览游戏开发人员名单。

·退出游戏：返回当前操作系统（注意：按下此按钮后游戏将直接退出，不会进行确认）。

此外，主菜单画面上还显示有游戏的当前版本号，请查阅Interplay公司的网站（www.interplay.com）以获得游戏的最新版本。

二、开始新游戏

开始新游戏前最重要的环节是创建一个新的角色，你在游戏中将扮演这名角色进行各种冒险，而且你赋予他/她的各项属性将极大地影响游戏的进程，因此，很有必要多花些功夫创建一个令自己满意的人物。

创建角色有两种方法：一是使用游戏预设的人物，二是创建一个完全属于自己的角色。这两种方法各有利弊。

从主菜单中选择“开始新游戏”后，你将进入角色选择画面。此画面显示有　名预设人物，除了照片

以外，你还会在右侧看到一段关于他们的属性和经历的文字介绍。此时你有四种选择：选取人物、修改人物、建立人物或取消。

·选取人物：接受预设人物，立即进入游戏。这是适合于新手的快捷方法。点击角色肖像下方的左右箭头可以在三名角色之间进行切换，然后选择“接受”按钮开始游戏

·修改人物：接受预设人物，并进入角色创建画面对其原有属性进行修改。

·建立人物：直接进入角色创建画面，在完成人物的各项设定以后开始游戏。使用这种方法你可以控制人物的所有属性，不过得在游戏开始前花费一定的时间。

·取消：返回主菜单画面。

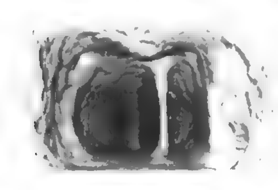
三、预设人物

如果你不想在开始游戏前花费过多的时间，可以直接选择预先设定好的三位人物，他们分别是：



那葛：

那葛不同寻常的体魄使他成为部落中最好的猎手，他对事物的第一反应(通常也是唯一的反应)是砸碎所有自己不熟悉的东西。那葛在砸、切、投等战斗技巧方面非常老练，他希望扫清挡在他路上的一切障碍，证明自己完全有能力领导这个部落。那葛是一名野蛮的斗士，如果你希望对别人造成最大的伤害，请选择那葛。



明根：

明根轻盈的步伐和灵活的手指使其天生的好奇心总能得到满足。几年前人们发现了他的这一天赋，并把他培养为部落中最优秀的侦察员。现在，部落附近已经没什么东西可以对他产生真正的考验，因此，该是让他远离家乡，去遥远的战场中磨练一番的时候了。明根是一名小偷类型的角色，

如果玩家希望溜入一些重要的场所或从别人那儿窃取物品而不被别人发现，可以选择他。

奇莎：

奇莎总是能说服他人按自己的方法行事，她亲和的人格和惊人的美貌常常使别人低估这位全部落最好的商人，奇莎还懂得如何妥善处理身边的各种危险。当部落需要帮助时，奇莎会义不容辞地站出来。奇莎是一名外交型的角色，如果你希望在谈话的过程中无需使用暴力就从别人那儿榨取到更多的信息，就请选择奇莎。



四、修改人物

选择“修改”按钮，你将进入角色创建画面。你可以在这里修改预定人物的各项属性，或者只是浏览一下他／她的详细资料。

五、建立人物

创建一个完全属于你自己的游戏角色。点击“建立人物”按钮进入角色创建画面。

1.如何创建你的角色

在创建自己的角色时可以遵循以下几个简单的步骤

(1) 在脑中勾勒出你心目中的角色；
(2) 为角色选择基本属性；
(3) 为角色选择最多两项个人特征；
(4) 为角色选择三项附加技能；
(5) 选择性别；
(6) 调整年龄；
(7) 输入角色的名称；
(8) 保存角色以便今后参考或修改；
(9) 开始游戏。

2. 勾勒角色

简单设想一下你心目中的角色是什么样的。他/她是男的还是女的？强壮还是羸弱？聪明还是迟缓？擅长使用火器还是冷兵器？是否精于各种外交手段？某方面比较独到还是各方面比较平均？思索一番，你的角色就会慢慢地浮现在你的脑中。

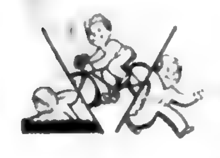
六、基本属性

以下七项指数是创建角色的基础所在。



☆力量：指角色的体质。这一属性将影响角色的负重力，使用格斗武器时的杀伤力，以及使用其他强力武器时的有效性。

☆感知：指角色眼力和听力的敏锐程度。高感知力对于神枪手来说是至关重要的。



☆体力：指角色的耐力。体力好的角色可以承受更多的伤害，对辐射和毒素的抗力也更强。

☆魅力：指角色的外貌和动作的优雅程度。如果你的角色具有出众的魅力，他/她将与其他非玩家角色（NPC）更和谐地相处。





☆敏捷：指角色的移动速度。决定了角色在战斗时每回合的移动距离，该属性还将影响角色的其它一些体力技能。

☆智力：指角色的聪明程度。决定了角色每次升级后所能得到的技术点数，以及其它一些智力技能的起始值。



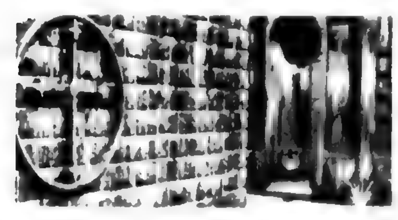
☆运气：所有基本属性中最奇特的一项设定。它不提高什么，只是会微妙地改变游戏的某些方面。

人物的所有基本属性起始值均为5点（即“平均”等级），变动范围为1到10点，每一点对应一个等级，它们分别为：

(1) 非常糟　(2) 糟糕　(3) 贫弱　(4) 尚可　(5) 平均
(6) 好　(7) 非常好　(8) 棒极了　(9) 完美　(10) 超强

你在创建角色时拥有5个自由点数，可以在角色的基本属性之间进行分配。在游戏开始前，你必须分配完所有的自由点数。

你可以减少某一基本属性的点数（最低可降至1点），将其分配到其它属性上，不过必须注意，把角色的某项属性降至平均值以下是一种危险的做法，可能导致无法估计的后果，因此需要小心把握。比如把角色的智力调至4点以下后，他／她在与别人沟通时就会遇到严重的障碍。



这七项基本属性是对人物影响最大的几个方面，其它派生属性和技能都由此衍生而来。游戏开始之后，这些基本属性将无法改变，因此在创建时你必须作出明智的选择。尽管在游戏的过程中，角色的技能会不断提高，装备也会不断加强，但他／她的基本属性一般不会发生多少实质性的改变。

七、派生属性

人物的派生属性共有11项，每一项都是基于一种或多种基本属性。你无法直接调节这些派生属性，只有通过调整基本属性来观察其相应的变化。



☆生命点数：指角色所能承受的最大打击点数。主要基于“体力”属性和“力量”属性。随着经验等级的提升，角色将获得更多的生命点数。



☆防御等级 指角色在战斗中被敌人击中的几率。只基于“敏捷”属性，与“抗击能力”（见下）略有不同。



☆行动点数 指角色在战斗时每一回合可以移动的步数。只基于“敏捷”属性。



☆负重力：指角色所能携带的物品的总重量。基于“力量”属性。

☆近战伤害 指角色在肉搏或使用格斗武器时所能给予敌人的打击程度。基于“力量”属性。



☆抗击能力：指角色在受到攻击后所能抵御的伤害程度。不基于任何属性。“抗击能力”越高，受到攻击时你所受的伤害就越小，实际上指的是对普通攻击的防御能力。

☆抗毒性 指角色在中毒后所受的伤害程度。基于“体力”属性。



☆抗辐射性：指角色暴露在辐射下时所受的伤害程度。基于“体力”属性。

☆战斗顺序：指角色在每个战斗回合中何时开始行动。基于“感知”属性。



☆康复速度 指角色在休息后所获得的治疗程度。基于“体力”属性。

☆致命一击率：指角色给予敌人致命一击的几率。基于“运气”属性。



八、人物特征

人物特征可以更细致地定义你的角色，它并不依附于人物的某一单独属性。需要注意的是这些人物特征都是双面刃，如果你希望获得某项好的特性，就必须接受它所带来的负面影响。

幸运的是，在创建角色的过程中，这一设定是可选的，你可以不接受任何人物特征；如果确实希望为人物选择特性，则最多只能选择两项。单击人物特征名旁边的小按钮，所选择的特性将被高亮显示，再次单击则取消选择。

人物特征共有16个选项，它们分别为：



☆高速循环系统：增强你的治疗等级，不过会减少你对辐射和毒素的抵抗力。



☆彪形大汉：增强你的“力量”，不过会降低你的“行动点数”。



☆小巧玲珑：增加你的“行动点数”，代价是降低了你的负重能力。

☆单枪客：你将精于各类小型的单手武器，而不擅长使用大型的双手武器。



☆战略大师：增大你对敌致命一击的几率，不过在普通对战中给予敌人的伤害将减少。



☆特攻队：提高你的“战斗顺序”级别，使你在战斗中总能率先出击，不过你的防御等级将降低，更容易受到伤害。



☆暴力战士：增大你在肉搏或使用格斗武器时所给予敌人的伤害，不过致命一击的几率将大大降低，同时更容易在战斗中伤到自己。



☆快枪手：使你在每个战斗回合中可以获得更多的战斗机会，每次使用武器时所耗费的行动点数将减少一点，不幸的是，你将无法使用武器的瞄准系统，无法在战斗中切换到瞄准模式。



☆瘟神：没什么真正意义上的改变，唯一的效果是当某人死去时，你将看到最血腥的场面。主要基于系统设定中的“暴力程度”。



☆笨手笨脚：使敌人在战斗时犯下更多的致命错误，缺点是你也会变得破绽百出。



☆烂好人：你的战斗技能在开始阶段时将低于普通值，不过你的急救、医疗、口才和杀价能力一开始就会很高。



☆药瘾：你在使用药物时很容易上瘾，不过你的恢复速度比常人快。



☆药物排斥：药物对你的治疗效果比较缓慢，因此你也不太容易染上药瘾。



☆异性吸引力：使你受到更多异性的青睐，不幸的是，同性也将对你格外关照。



☆专家：每提升一个经验等级后所获得的技术点数将增加，代价是额外能力的获取时间将变得更长（额外能力的获取同样来自于经验等级的提升）。



☆天赋异禀：你是个天才小子，所有的基本属性都比正常人高，不过你的基本技能却不如别人，而且你每次提升经验等级后所获得的技术点数将减少。

选择某项人物特征时，只需点击旁边的小按钮，此时该特征将被高亮显示，再次点击则取消选择。

九[illegible]技能

技能代表你所擅长的专业技术，这些能力只有通过后天的不断学习才能逐步提高。当角色的经验等级上升时，会产生一定数量的技能点数，可以把这些点数分配在人物的各项技能上，以提高其等级。技能等级以百分比的形式表达，等级越高，代表你使用该技能的能力越强。

你在创建角色的过程中，必须为角色挑选三项技能，这三项技能将对人物今后的发展方向产生一定的影响。被选中的三项技能的等级立即会提升20%，而且其今后的提升速度也将比其他未被选中的普通技能快一倍。



☆小型枪械：战斗中使用手枪和其他小型枪械（如小机关枪、来福枪）的能力。基于“敏捷”属性。



☆大型枪械：战斗中使用大型枪械（如机枪、迫击炮、火焰发射器）的能力。基于“敏捷”属性。



☆能量型武器：战斗中使用能量型武器（如电浆枪、激光枪）的能力。基于“敏捷”属性。



☆肉搏：肉搏战中使用双拳和双脚搏斗的能力。基于“力量”属性和“敏捷”属性的平均值。



☆近战武器：使用刀、矛、棒、手指虎等近战格斗武器的能力。基于“力量”属性和“敏捷”属性的平均值。



☆抛掷力：使用以肌肉操作的长程武器，如飞刀、掷矛以及手榴弹等的能力，决定了投掷武器时的准确程度。基于“敏捷”属性。



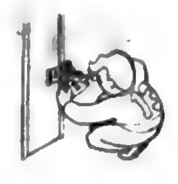
☆急救：治疗轻伤的能力，用来治疗小切伤、擦伤以及其他小伤。在游戏里面，使用急救箱可以比休息恢复更多的生命点数。基于“感知”属性和“智力”属性。



☆医疗：治疗重伤（如伤残、骨折等）的能力，没有这一项技巧，人物就要休息相当长的一段时间才能恢复。基于“感知”属性和“智力”属性。



☆潜行：偷偷潜入某地以及不被发现的技巧的能力，可以借此来避免一些困难的战斗。仅基于“敏捷”属性。



☆开锁：可以不用钥匙开启锁和其他具有类似功能的机械装置的能力，使用开锁工具组或电子开锁器可以增强这一技巧。基于“感知”属性和“敏捷”属性。

☆偷窃：行窃的能力。除了从别人那儿窃取东西以外，也可在不被察觉的前提下把某物塞给别人。基于“敏捷”属性。





☆陷阱：发现并拆除陷阱的能力，也可用于设置陷阱和爆炸物。基于“感知”属性和“敏捷”属性。

☆科技：掌握先进科学知识（如化学和电脑）的能力，也包括机械方面的知识，不过这并不能增强你修理和拆卸的能力。基于“智力”属性。





☆修理：应用科学知识的能力，使你学会如何修理（或破坏）仪器、机器和其他人造设备。基于“智力”属性。



☆口才：你的演讲才能，掌握较高的演讲技巧可以使你更容易打动别人的心，包括以有效率以及达意的方式与人沟通的技巧，说服别人承认你正确的技巧，以及说谎不被抓到的技巧。基于“魅力”属性。

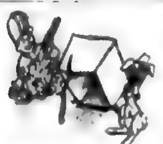


☆杀价：从事贸易交换的能力，较高的杀价本领使你可以用相对低廉的价格买到更多的东西，以及用相对较贵的价格卖出自己的东西。基于“魅力”属性。

☆赌博：玩纸牌、骰子以及其他赌博游戏的能力，当你的赌博技巧达到相当水平时，从赌场中赚钱成为可能。基于“幸运”属性。







☆野外生活：对植物和动物的了解程度，以及在广阔的野地里生存的能力。基于“智力”属性和“体力”属性。

十、姓名、性别和年龄

点击屏幕左上角的“无名”按钮可以输入角色的名字，注意，一旦开始游戏后，你将无法更改自己的姓名。右边的“年龄”与“性别”也可任意定义，性别的设定将对游戏的进程产生微妙的影响，因为某些NPC可能会对不同性别作出不同的反应，不过年龄的大小并不会对游戏造成任何影响。

十一、结束人物设定

在结束人物设定前请再检查一遍，是否已分配完主要属性的5个自由点数？是否已为人物选择了2种人物特性（可选）？是否已为人物选定了3种技能？是否已设定好人物的姓名、性别和年龄？一切就绪的话，就可以按下屏幕右下角的“完成”按钮开始游戏；选择“取消”按钮则取消所有修改，退出角色创建画面；选择“选项”按钮将弹出一个带有如下选项的窗口：



- 保存：保存当前的人物设定以备后用。
- 读取：读取以前保存的人物设定（此选项无法用于读取游戏存档）。
- 打印到文件：把人物的各项当前属性值存储为易于读取的纯文本文件，该文件将被保存于游戏所在目录的Data子目录下。
- 清除：清除当前所作的人物修改，人物的所有属性将恢复为缺省值。在执行此操作前会进行一次确认
- 完成：返回角色创建画面。

十二、游戏主画面

游戏的主画面分为两个部分：游戏场景和操作面板。屏幕上半部为游戏场景，这是你的主战场，你和你的NPC可以在其中自由活动；屏幕下半部为操作面板，你可以使用它来完成与游戏相关的大部分活动，如打开装备、打开地图、打开选项、选择武器、使用技能、打开角色画面和接受反馈信息等。

游戏场景中的所有行动都是通过光标完成的，这些光标统称为“动作光标”。动作光标可以显示人物在当前状态下所能采取的行动。游戏中共有四种动作光标：“移动”光标（六角形）、“命令”光标（箭头）、“瞄准”光标（准星，仅限于回合战斗状态）和“拿取”光标（手形，仅限于装备系统），一般情况下只有“移动”和“命令”两种光标可供选择，“瞄准”光标出现于回合制战斗中，而“拿取”光标则出现于人物的装备系统中。点击鼠标右键在四种光标间循环切换（非战斗状态下，在“移动”光标和“命令”光标之间进行切换；战斗状态下，在“移动”光标、“命令”光标和“瞄准”光标之间进行切换），点击鼠标左键执行当前光标所代表的操作。

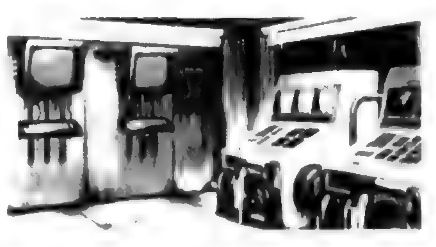


1.移动光标



缺省状态下画面将显示移动光标，这是一个红色的六角形，用于控制角色在游戏场景中的移动，当光标指向无法到达的区域时，光标中心会出现一个红色的“X”。游戏中人物的移动有两种方式：行走和奔跑，缺省方式为“行走”，不过你可以在“系统设定”中改变这一设置。

行走：将光标移至你想去的位置，点击鼠标左键，人物就会以最近的路径前往该地。不过最近的路并不一定是最好的，因为某些场景可能遍布危险，此时你就应该步步为营。在人物行走时，你可以随时点击其它位置，改变其行进方向。



奔跑：在你想去的位置上双击鼠标左键，或在按住SHIFT键的同时单击鼠标左键，人物就会以最短的路径奔向该地。

如果你在“系统设定”中把奔跑设定为缺省的移动方式，则只需单击鼠标左键即可命令人物奔跑，而必须通过SHIFT键才能使人物行走。在人物奔跑时，你可以随时点击其它位置，改变其行进方向。

影响行动的事件：如果你的角色断了一条腿或者两条腿都受伤了，或是负重超出可负载的重量（由力量属性决定），他/她将无法奔跑。另外，在战斗模式下，人物的移动步数取决于行动点数，每个行动点数只能移动一步。

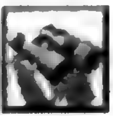
2.命令光标

命令光标用于控制人物与周围的环境产生互动。将光标移至某个人或某件物上停留片刻，其右侧便会出现一个图标，该图标显示了当前的缺省命令，单击鼠标左键执行此命令（你可以直接执行缺省命令而无需等待图标的出现）。如果你希望执行其它可选命令，则将光标移至人或物上，并按住鼠标左键不放，此时会弹出一个可执行命令的图标列表，其中高亮图标代表当前的操作指令，上下移动鼠标，改变当前的高亮图标，松开左键后即可执行该命令。以下为游戏中出现的所有命令图标：

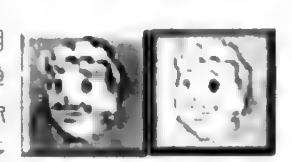
 

☆使用物品/拿取物品（张开的手）：用于拾取某物或操作某物（开门、操作机器等），拾取的物品将自动加入装备栏的顶端。在装备系统中执行该命令则为使用物品。你也可以对尸体执行此命令以拿走它身上所有值钱的东西。

☆查看（望远镜）：此命令可以向你提供当前人物或物品的详细情况。执行该命令后，画面左下方

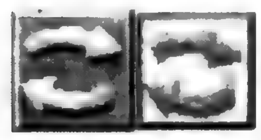
的字幕窗口将显示出详尽的资料，其中包含有许多重要信息，如对方的生命点数，受伤程度，弹药状况等（如果你只是将光标移至人物或物品上而不执行检查命令，显示窗口中也会出现一段比较简单的描述）。在装备系统中执行该命令可以了解所携带物品的具体特性，信息将显示在右侧的人物状态窗口中。



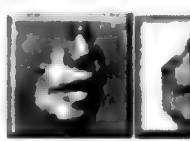
☆应用技能（头部）：将某项技能应用于目标人物或物品上。执行此命令后会弹出技能选单窗口，你可以从中选择一项合适的技能，如果你的想象力过于丰富，比如试图将开锁技巧应用于一个疯狂的歹徒身上，将不会产生任何效果。



☆丢弃物品（垂下的手）：仅出现于装备画面中。如果行囊中的东西太多而无法携带，或者在某些地方必须放下身上的武器或药品时，可以使用这一命令，丢弃的物品会出现在你的脚下。不过需要小心使用该命令，因为如果你离开的时间过长，这些暂时丢弃的物品可能会不翼而飞，如果你丢失了一样很重要的东西，你可能再也无法完成手头的任务。



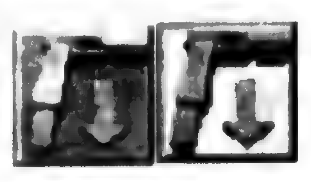
☆转身（旋转的箭头）：原地顺时针转动你的角色，角色可以面对六个方向，每点击一次转动一面。这一命令在战斗中不会损耗任何行动点数，不过在大多数情况下你的角色会自动转向合适的方位。



☆交谈（面部）：该图标可以命令主角与某些高等生物或计算机进行交流。如果对方不想同你聊天，他们通常会说上一句简单的话。如果他们认为有必要与你沟通，则游戏将打开一个对话窗口，你可以与他们进行长谈。

☆使用物品(背包)：如果你希望使用装备中的某件物品，点击此图标是最快捷的方法。点击此图标后将打开一个简易的装备窗口，在窗口的装备栏中选择你想使用的物品，该物品就会被自动应用于目标对象上。当然，选择的物品必须与目标对象相匹配，把药品用在一扇门上显然是无济于事的。在这个窗口下你无法与别人进行物品交易。

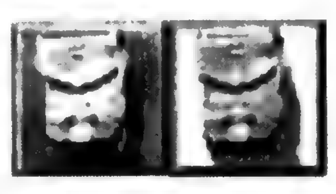
☆卸下弹药（弹匣）：使用这一图标可以卸下武器中的弹药。此图标出现在装备画面和窃取画面中，当你从别人身上偷取物品或搜查尸体时，可以使用这一图标拿取昂贵的弹药而不必带走那些笨重的武器，卸下的弹药将被自动加入物品栏的顶端。此图标只对装有弹药的武器有效。





☆推(手推)：当画面太拥挤或是你的去路被堵住时可以使用这一图标，它会把所有挡在你面前的人或物推开。不过有些人是寸土不让的，比如看守某地的士兵。

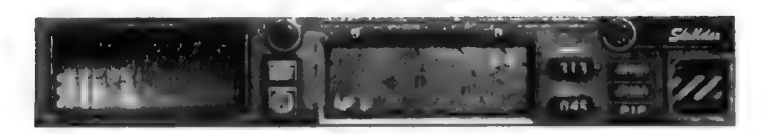
☆应用背包内的物品(背包)：先把光标移到某物上，按住鼠标左键不方，在弹出的窗口选择此图标，画面就切换到选择背包内物品的界面，选择一种物品，则此物品会使用在前一物品上。此图标的用处如：给汽车加油（汽车——电池）、从街上的可乐机里买可乐饮料（可乐机——钱）、给矿车上插着的铁棍绑上炸药（铁棍——炸药）等等，不太常用，但有时是必须的。



☆取消(停止符)：位于列表最下方的一个图标，如果你不想下达任何命令，可以选择这一图标。



十三、操作面板



游戏场景的下方为操作面板，操作面板由以下元素构成：

信息显示器： 你在游戏中所采取的每个行动的反馈信息都将反映在屏幕左下部的信息显示器上，不要忽视这些简短的文字，它们往往包含着十分重要的情报。如果你想查看以前的信息，可以把鼠标放在信息显示器上，当光标变为一个指示上下的小箭头时，点击鼠标左键，即可前后翻阅。

切换激活物品按钮： 你的手头可以同时准备两件备用物品，这两件备用物品无需进入装备系统即可使用，在该按钮右侧的激活物品按钮上所显示的事物即为当前的激活物品，按下这个红色按钮可以在两件物品间进行切换，改变当前的激活物品。

装备按钮： 按下此按钮将打开人物的装备窗口。注意，在战斗中打开装备窗口会耗费你 4 个行动点数，因此最好在战斗前就把所需物品准备好。

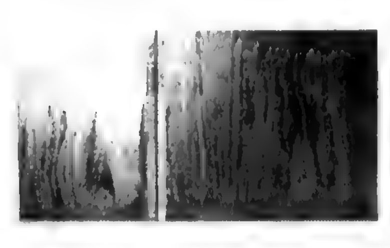


行动点数： 这一行圆点（10 个）只有在战斗状态下才会亮起，它能告诉你目前所剩余的行动点数。绿色亮点表示目前是你的进攻回合，当你用完所有的行动点数后，绿色亮点将全部熄灭，并代之以红色亮点，表示敌人的行动点数。如果你的行动点数在 10 个以上，这些亮点将不会熄灭，直至你开始使用最后 10 个行动点数。

选项按钮：画着一个大大的“O”的按钮是选项按钮，点击此按钮会弹出一个类似游戏主菜单的窗口，包含以下选项：

- ·保存游戏：存储进度；
- ·读取进度：读取存档；
- ·系统设定：进行系统设置；
- ·退出：回到主菜单（退出前会提示确认）；
- ·完成：返回游戏。

激活物品按钮：该按钮上显示有当前激活物品的图像及其信息（参见切换激活物品按钮）。左击此按钮表示使用当前的激活物品或武器，右击则切换至瞄准模式或装弹模式。除了名称和图形外，当前激活物品的一些重要信息也将显示在按钮上，左下角为使用该物品所耗费的行动点数，右上角为物品的状态或使用方式。某些武器具有瞄准模式，当你右击该武器时，会看见右下角出现一个准星图标，此时点击进攻目标将进入瞄准画面（如果在创建角色时选择了“快枪手”特性，你将无法使用武器的瞄准模式）。



弹药指示线：如果当前的激活物品是一件需要使用弹药的武器，或者是一件需要不断补充能量的物品，则在激活物品按钮的旁边会出现一条垂直的绿线，此线条表示弹药的剩余数量，如果弹药是满的，则这条指示线从底部一直通到顶端，随着弹药或能量的消耗，这条指示线会不断下降，直至弹尽粮绝时完全消失，当弹药或能量消耗到一定程度时必须及时填充。如果你想了解武器或物品的更详尽情况，可以使用“检查”光标。

生命点数计数器：这一计数器显示了人物目前的生命点数，其中不同的颜色表示不同的健康状况

◆白色：健康

◆黄色：受伤

◆红色：濒死

当人物的生命点数降至0时游戏结束，因此在战斗中要随时观察这一数据，当它降到危险的边缘时，应该立即使用疗伤技或药品进行恢复。另外，在游戏中必须养成勤存盘的好习惯。

防护等级计数器： 该计数器显示了人物当前的防护等级。此数据主要基于角色的某些基本属性、人物特征和当前所穿的盔甲。战斗中，这一数值将上下浮动，每一回合结束后所剩余的行动点数将自动转化为防护等级的点数，因此不用过于关注这一数值的变动。

技能选单按钮： 按下此按钮将打开技能选单面板。

地图按钮： 按下此按钮将显示当前场景或关卡的自动地图。

角色按钮： 按下此按钮将切换至角色信息画面，你可以通过它来察看人物的各项属性值和技能等级 当你的经验等级提升时，必须使用这一窗口来提高自己的各项技能等级。

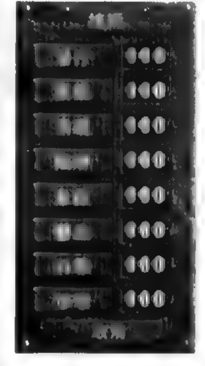
哔哔小子按钮： 按下此按钮将打开哔哔小子2000个人数据处理器，它可以帮助你记录旅途中的各种信息。



战斗按钮： 位于操作界面的最右端。正常状态下，这部分按钮被一块面板所遮住；当你进入战斗状态后，面板会打开，露出两个战斗按钮　结束本回合，让其他人行动　结束战斗，中止不友好的行为（附近有敌人时无效）。位于战斗按钮四角的亮点如果显示为绿色，表示现在是你的战斗回合，如果显示为红色则表示现在是对方的战斗回合。

十四、技能选单面板

某些技能在游戏中将自动运用，比如战斗技能，而其他一些技能则需要你去激活它们，这些技能将显示在技能选单面板中。按下操作面板中的技能选单按钮，或者通过“应用技能于”图标均可打开技能选单面板，不过并非其中所有的技能都能产生效果，这主要取决于两点，一是你是否将合适的技能应用于合适的场合，二是该技能的等级如何，等级越高，成功的可能性就越大。



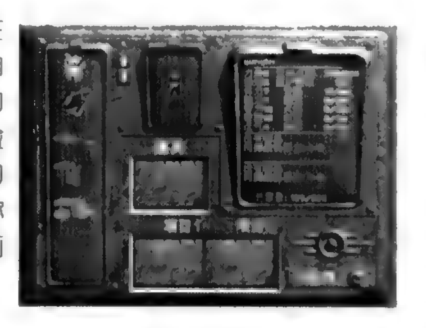
技能选单面板上共有8种技能可供挑选，除了“潜行”以外，其它技能都需要有一个目标对象。如果你是通过命令光标中的“应用技能于”图标打开选单面板的话，目标物体其实已经被选中了；如果你是通过操作面板中的技能选单按钮打开选单面板的话，在你选择某技能后，光标会转变为瞄准模式，将它移至目标对象上点击左键，即可应用所选技能；取消使用则点击鼠标右键，或把光标移至操作面板上。

“潜行”技能不需要目标，它就像一个开关，如果你不在潜行状态中，按下此按钮将进入潜行状态，反之则恢复正常。潜行时操作面板的左上角会出现一个指示器。

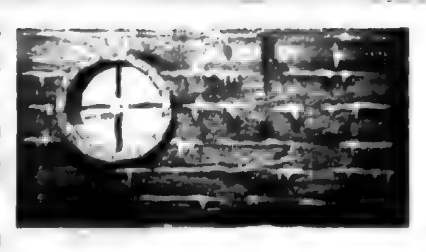
另外，你也可以不必打开技能选单面板，而直接通过键盘上的1-8键选择不同的技能，这可以为你节省下大量的时间。

十五、装备画面

游戏的装备系统可以帮助你在旅途中妥善地保存、管理并使用自己的武器、盔甲或其他物品。每件物品都有自己的重量（你可以使用“检查”光标查看），而你所能携带的物品的总重量是有限的，这取决于你的“负重力”属性。当你打开装备画面时，游戏中的时间将自动中止。



光标 装备画面中有两种类型的光标：拿取光标和命令光标，单击鼠标右键可以在这两种光标之间进行切换。拿取光标的作用是移动物品，把拿取光标放在目标物上，按住鼠标左键不放，然后移动鼠标，即可拖动物品，松开左键则放下物品。



物品图形的左上方标有一个数字，表示该物品的数量。当你移动某件数量较多的物品（如弹药或金钱）时会弹出一个窗口，询问你需要移动的物品数量。如果你移动的数目较大，可以通过键盘直接输入（最大值为99999），也可以点击数字旁的“+”“-”按钮进行微调。如果你想全部移动，则点击“所有”按钮。另外，当你移动弹药时，你并非移动一发一发的子弹，而是移动整个弹匣。

十六、装备画面详解

装备画面共分为五个部分：

1. 物品栏

物品栏中陈列了你所携带的所有装备。当你获得一件新的物品后，该物品会被自动加入物品栏的顶端。如果在物品栏中选择“使用”光标，则该物品将被应用于主角自己身上；如果使用“检查”光标，则该物品的详细资料会显示在右侧的信息窗口中。你可以通过窗口右上方的上下箭头滑动物品栏，当箭头为黄色时表示可以继续移动，白色时则表明已经移至顶端；另外，你也可以使用Home、End、PgUp、PgDn等键在物品栏中快速搜索。

2. 角色窗口

此窗口显示了角色当前所使用的武器和穿戴的盔甲。

3. 信息窗口

此窗口通常显示角色的当前状态（当你在物品栏中“查看”某件物品时，该窗口会显示出物品的详细信息），包括以下内容：

◆角色的力量、感知、体力、魅力、智力、敏捷和运气等七项基本属性值:
· 生命点数：角色目前的生命点数／最大生命点数；
· 防护等级：角色目前所穿盔甲的防护等级、抗击能力和伤害极限；

◆以下为不同的抗击类型:
· 普通：抵御刀、普通子弹和其他钝器或利器的进攻。
· 激光：抵御激光武器造成的伤害。
· 火焰：抵御火焰喷射器和其它热源造成的伤害。
· 电浆 抵御电浆武器造成的伤害，这种武器能把超热物质转化为纯能量。
· 爆炸：抵御爆炸的碎片和冲击波造成的伤害。

防护等级可以减少外界对你的伤害，抗击能力和伤害限度则表示所能减少的伤害总量（以百分数形式表达）。

角色状态窗口下部的两个区域“物品1”栏和“物品2”栏中所显示的是目前备用物品的基本信息，如果是武器则显示其杀伤力、杀伤范围、当前弹匣中剩余的子弹数／最大发数，以及弹药的类型。

目前的携带重量／最大携带重量：位于信息窗口的最底端，显示了角色目前所携带的总重量，以及可以携带的最大重量。

4. 盔甲栏

只有盔甲才能被放进去，使用拿取光标将盔甲放入后，角色会自动穿戴。

5. 备用物品栏

这两个备用物品栏中的物品可以在游戏主画面中直接使用，“物品1”栏在未存入物品前表示“拳击”，“物品2”栏在未存入物品之前表示“脚踢”。按下“完成”按钮将返回游戏。

其他操作:

装入子弹和卸载子弹。使用拿取光标将合适的弹药拖至相应的武器上，松开左键后弹药会自动装入，注意子弹的类型（如JHP和FMJ等）与口径（如9mm和10mm等）必须与枪械匹配；卸载子弹时使用“卸载弹药”图标，卸下的子弹将自动加入你的物品栏中，你也可以在偷窃画面中使用“卸载弹药”图标，卸下敌人的弹药而不拿取其武器。

十七、角色信息画面



我有没有受到致命的伤害？如果受伤的话，伤在那儿？中毒了吗？我目前的经验点数是多少？什么时候可以升级？我还需要多少额外的点数？我的各项技术等级是多少？……这些问题你都可以在角色信息画面中找到答案。除了可以在这里浏览人物属性、特性、技能和道德等详细信息外，当经验等级提升后，你还可以使用这一窗口改进人物的各项技能，为人物增加新的特性。当你点击画面中的各项角色信息时，屏幕右下方的信息卡会对此信息加以诠释。

你必须通过操作面板中的角色按钮才可进入角色信息画面，此画面与最初的角色创建画面有所不同，最重要的区别在于：你无法修改角色的各项基本属性，而且人物的特性部分被额外能力、道德和杀敌数所取代了。角色信息画面包括以下内容：

1. 基本信息和属性

显示角色的姓名、年龄、性别和各项基本属性值，在基本属性的下方显示有角色目前的经验等级和经验点数，有时还会提供给你一些新的额外能力，你应该密切注意这一窗口中的变化。



☆等级：你目前的经验等级。



☆经验值：你目前的经验点数。通过杀死敌人、解决问题、完成任务以及成功地运用各种技能，你可以不断积累经验点数。



☆到下次升级：在下次升级前所需要积累的经验点数。经验等级越高，你升级时所需的经验点数就越多。

2. 生命点数和医疗信息

显示你目前的生命点数。记住，当生命点数太低时，你的生命就将处于危险的边缘，因此不要吝惜你的药品。生命点数下方所显示的信息十分重要，它表明角色受到了何种致命的伤害。健康情况下，它们是暗绿色的，如果变为明亮的绿色，则表明你已经受到了某种致命的伤害，生命正处于潜在的危险之中。以下是各种具体的伤害类型：



☆中毒：受到某种毒素的侵害（如响尾蛇、巨蝎和巨蜥蜴等）。中毒越深，伤害越大，虽然不一定致命，却很危险。幸运的是，当毒素慢慢退去后，你的体内会产生一种免疫力，使你在很长一段时间内不会再次中毒。



☆辐射：核战争遗留下的所有废墟都带有一定的辐射量。游戏刚开始时，人物所受的辐射量很小，当你遇到一些被核辐射严重感染的场所或生物时，核辐射就会对你产生伤害。你体内积累的辐射越多，身体所受到的伤害就越大。不过核辐射对你造成的伤害不会立即发生，因此你应该随时观察自己的辐射状况，可以使用盖革计数器准确地判断你所受的辐射量。游戏中的一些医生能帮你治疗辐射的伤害，另外，游戏中有两种药物也可以帮助你减少辐射的伤害（如果你发现信息窗口中的“辐射”警灯亮起时，最好重新读取进度，因为辐射虽然不会直接杀死你，却会永久地降低你的各项属性值。致命与否取决于你所受的辐射程度）。

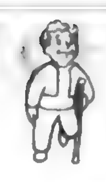
☆眼部受伤：如果角色的头部或眼部受到重击，就可能造成眼部受伤。在痊愈之前，角色的“感知”属性将大大降低，从而极大地影响角色辨认物品的能力和战斗中的瞄准能力。





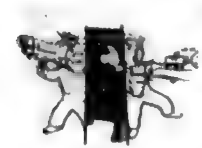
☆右臂／左臂受伤：角色的双臂、腕关节或手部受到重击。如果一条胳膊受伤，角色将无法使用双手武器。如果不幸两条胳膊都受了伤，角色将无法使用任何武器。

☆右腿／左腿受伤：角色的腿部受到重击。如果一条腿受伤，角色在战斗时的移动将消耗比平时多的行动点数；如果两条腿都受伤，行动点数将消耗得更多。实际上，只要腿部受伤，角色在战斗的大部分时间中将根本无法行动，而且在非战斗状态中将无法奔跑，不过非战斗状态中角色的行走将不会受到影响。为了防止某些歹徒乘人之危，你最好还是立刻去瞧瞧医生。四肢受伤（包括眼部受伤）对你的角色伤害很大，这些伤病只能依靠“医疗”技能来治愈，而“急救”对这一类伤病基本没有效果。





3. 技能



角色的技能和等级都将在这里显示。当角色的经验等级提升后，会产生一定数目的技能点数，你可以把这些点数分配在不同的技能上，以提高其等级。由于到下一等级所需的技能点数会随着等级的不断提升而增加，因此你也可以把技能点数保存起来暂时不用，等积累到足够多时再进行升级。

4. 额外能力，道德，杀敌数（点击这三个标签可以在三者间进行切换）

☆额外能力：显示了角色目前所具备的额外能力，即后天赋予的特殊能力。角色的经验等级每提高4级就可以获得一种额外能力。





☆道德：角色当前的道德品行。这一属性不仅会影响其他人对你的看法，而且会决定许多分支剧情的走向。角色的道德品行反映在三个方面：道德总评，城镇名望和特殊名望。

道德总评是对你迄今为止所有行为的总评。就象一架天平，正数表示你是个好人，负数表示你是个坏蛋，道德值为0则说明你暂时还没有机会暴露自己的天性。你所作的每一件事，无论是否被别人发现，都将被记录

在案，不良行为将降低你的道德值，积德行善则可提高你的总分。

城镇名望也是评测道德品行的一个手段，不过只有当别人注意到你的行为时才会产生效果。很可能你在某个城市拥有很高的名声，却拥有很低的道德总评（这说明你是个隐藏得很巧妙的恶棍）；也可能你拥有很低的名声，却有很高的道德值（你总是做好事不留名）。不同城镇的人对你的看法是各不相同的，不过当他们听说了你在其他地方的所作所为后，有时会改变对你的看法。

通过做一些十分特殊的事情你还可以获得特殊名望，可能是好的，也可能是坏的。特殊名望将改变人们对你的印象，而且可以给你额外的道德分数（正的或负的）。

☆杀敌数：按敌人的种类统计到目前为止你所消灭的所有生物（包括人类）的数量。没什么实际意义，只是作为一种炫耀的资本。

5. 信息卡窗口

信息卡片上将显示你目前所选信息的具体说明，除了介绍性文字外，它还配有一幅形象可爱的插图。

6. 打印，取消和完成，这三个选项位于屏幕的最下方

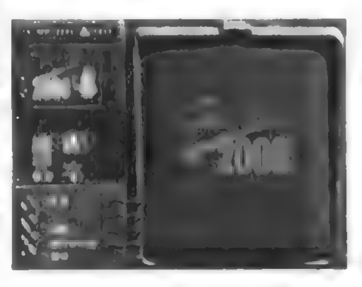
打印：按此按钮可以将当前的人物属性保存为纯文本文件，存放在游戏目录的Data子目录下。按下“打印”按钮后会弹出一个窗口，在光标处输入文件名，然后按下回车，即可将人物属性保存在你的硬盘上。如果你愿意，今后可以用打印机打印出来贴在墙上，或者张贴到互联网上炫耀一番。

取消：返回游戏。对角色的所有改动都将丢失。如果当你分配完技能点数，或者选择了某种额外能力后有些后悔，可以按下此键，一切修改将灰飞烟灭。

完成：接受修改并返回游戏。

十八、神圣RobCo的哔哔小子2000（Pipboy 2000）

神圣RobCo哔哔小子2000是一种个人数据处理器，角色开始时并没有配备，因此你的第一个任务就是找到它。哔哔小子是一个可以带在腕关节处的十分方便的仪器，它就像一个私人秘书，可以为你自动记录下旅途中的各种信息，同时还具有时钟和日历功能，以便使你对周围的世界有一个时间概念。哔哔小子分为两大部分，右侧为一块屏幕，左侧为一些按钮，用于选择哔哔小子的不同功能。



哔哔小子2000的功能 以下是哔哔小子的各项功能，记住，只有当你找到哔哔小子后才能使用这些功能

时间和日历： 哔哔小子的左上角显示了当前日期和时间。日期的格式为：日-月-年，时间是以24小时计算的，因此没有AM（上午）和PM（下午）之分，0000-1159表示前半日，1200-2359表示后半日。日期和时间之间的按钮可以用来设置休息时间，按下此按钮，右侧屏幕上会显示一系列定时设定，选择后游戏将自动前进到这一时刻，这期间你的角色将处于休息或睡眠状态，因此，除了利用这一定时功能帮助你跳到某一特定时刻外，你还可以通过它在长途跋涉或苦战之后补充自己的生命点数。

定时设定有如下选项： 10分钟、30分钟、1小时、2小时、3小时、4小时、5小时、6小时、到天亮（6：00）、到正午（12：00）、到傍晚（18：00）、到子夜（0：00）、到痊愈、到全队痊愈。

前8种精确的定时设置可以帮助你直接跳往某一特定时刻，因为游戏中的某些事件只在特定时刻发生，比如有些商店只在某个特定时刻营业等。如果你的药品不够，而且你并不在意浪费些时间，则可以使用“到痊愈”选项，在痊愈以前你的角色将始终处于休息状态中，在屏幕的顶部显示有角色的目前生命点数／最大生命点数。按ESC键可以中止休息。

当前状态： 哔哔小子的这一功能主要用于记录角色当前的任务完成进度。当你从别人那儿接受任务时，这些任务的简报会被自动输入哔哔小子。你可以按此按钮显示现在和以前的任务清单，已完成的任务会被横线划去。

自动绘图：你的哔哔小子还能记录下你曾经去过的地方的自动地图。从清单中选择一个地点，屏幕上就会出现该地的所有自动地图，上部为该地的子区域清单，下部为该子区域的自动地图。

存档：游戏中出现的所有动画过场都将被储存在哔哔小子的这个录像设备中，选择后可以进行回放。

关闭：按下此按钮将关闭哔哔小子返回游戏。

十九、地图

普通游戏视角只能提供局部场景，而各种地图则可以把更大范围的世界呈现在你的眼前，这些地图按范围大小依次为：世界地图、城镇地图、游戏视角、自动地图。

1. 世界地图



世界地图显示了整个废墟世界的所有地点，你可以使用它在不同的城镇之间移动。

当你位于城镇中时，会发现两种不同颜色的出口区，一种是绿色的，表示同一城镇不同地区间的进出口，一种是棕色的，表示离开城镇，进入世界地图的出口。当你走入出口区，场景会自动切换。遇到危险时你可以通过这些出口逃离战场，不过别指望在你回来后一切会重新变得风平浪静。

世界地图可以分为四个不同的部分：

地图画面：显示废墟世界的地图。你从未去过的地方将完全被黑云所掩盖，已经探索过的地方是透明的，半透明则表示你已经看到但尚未涉足的地区。地图上的绿色圆环表示城镇等重要地点，圆环的大小表示城镇规模的大小，通常比较大的城镇都有自己的子地图。

日月转盘：屏幕的右上角显示了当前的日期和时间，在日期和时间下方就是日月转盘。你可以通过日月转盘判断出你所在的地区现在是白天还是夜晚，在不同时间到达某些城镇可能会遭遇到不同的事件。

地点清单：当你打听到某个重要地点时，该地点就会被自动加入右侧的地点清单之中。点击清单中的某个地点，角色就会自动沿着最短路径前往该地。

城镇/世界按钮：当你到达某城镇时（即站在绿色圆环中时），可以通过这一按钮在城镇地图和世界地图之间进行切换。

世界地图中的移动：将光标置于你希望去的位置上点击左键，角色就会立即动身前往该地。当角色停下来时脚下会出现一个绿色三角形，点击此三角形即可进入该地区。在世界地图中的移动并非瞬间完成的（尽管感觉是这样），而是需要花费几天甚至几个星期的时间。在废墟世界中行进主要有两个障碍：地形和突发事件，这两样东西都会降低你的行进速度。

◆地形：地图中共有四种基本地形，其中有些地形很难穿越。

◆山脉：最难穿越的地形，角色在山脉上的移动速度最慢；

◆沙漠：炎热干旱，移动速度一般；

◆城市：移动速度最快，即便在城市的废墟上移动也是最轻松的；

◆沿海地区：类似于沙漠地区，移动速度一般。

◆突发事件：当你在世界地图上移动时，随时可能碰上其他旅行者或危险的动物，这就是所谓的突发事件。你并不知道会在什么时候碰上什么东西，而且各地区出现突发事件的几率也并不相同。这些突发事件通常都是敌意的，不过也并非总是如此，这取决于你的野外生活本领，某些额外能力以及你是否拥有运动探测仪，通过运动探测仪，你可以在突发事件发生前就探测到它们，然后决定是与它们遭遇，还是继续你的旅程。

2. 城镇地图

世界地图中的绿色圆环表示城镇等重要地点的所在，当光标移至绿色圆环中时，可以通过点击城镇/世界按钮或直接点击绿色三角形进入城镇地图，城镇地图上显示有你曾经去过的几个分区，点击分区名称上部的绿色三角形即可直接进入该场景。

3. 自动地图

自动地图是一个缩小了的游戏视角场景图，你可以通过自动地图察看当前的整个场景（还记得吗？哔哔小子2000中记录有你曾经去过的所有地点的自动地图）。自动地图的功能是帮助你找到去路，不至于在错综复杂的迷宫中走失方向。

按下操作面板上的“地图”按钮就可以打开自动地图窗口。自动地图

仅显示当前场景或关卡中比较大的物体，如墙和建筑物等，角色目前所处的位置用红叉表示，出口区域则用桔黄色表示。

如果你拥有运动感知器，就可以按下自动地图下方的“扫描”按钮察看自动地图中的其他生物，所有其他生物都以红点表示。

自动地图下方的“高分辨率／低分辨率”切换按钮可以改变自动地图的细节程度，高分辨率可以显示更多的细节，而低分辨率则更利于察看其他生物的位置。

按“取消”按钮返回游戏。

二十一、与NPC（非玩家控制的角色）进行交流

NPC（非玩家角色）是指游戏中除主角之外的所有其他人物，你的大部分时间都将用于和他们打交道。游戏中有两种类型的NPC，一种是不与你产生直接关系的闲人，另一种则是与你出生入死的伙伴。正如现实世界中一样，游戏里能与你生死与共的患难知己少之又少。

1.交谈

无论是在现实生活还是在游戏中，只有不断同他人沟通才能使我们这个世界得以生存繁衍下去。除了不断冒险以外，与他人交谈是你的第二大任务，因为只有通过交谈，你才可能获得重要情报，接受他人的任务，从而使故事情节发展下去。“交谈”图标是缺省的命令图标，因此大多数情况下你只需直接点击场景中的人物就可以与他们进行交谈，不过别指望在战斗中与敌人谈心。游戏中有两种不同类型的交谈：聊天和详谈

聊天：如果NPC不愿同你多说，他们就不会在乎你的反应，而只是一个劲地自言自语。一般情况下他们所说的都是些没有什么特别含义的简单的话语，就像平常见面打招呼一样；不过你还是得小心，因为一些狡猾的游戏设计师为某些NPC加入了如下的话语：“嘿，站着别动，不然我就开枪了！”，如果你置之不理的话，他们可能会真的向你开枪。当然，绝大多数情况下你都不必在意他们说了些什么。NPC在战斗中也会时不时地蹦出一两句脏话，这些带有侮辱性的话语被称为“战斗中的嘲讽”，你要是不想听到，可以在“系统设定”菜单中关闭这一功能。不过请放心，你的主角是不会在战斗中破口大骂的。

详谈：当对方确实有话要对你说时，你将进入详谈画面，与他们进行

真正意义上的交谈。在这个画面中，你还可以回顾以前的对话，或者与对方进行交易。画面的上半部显示有交谈对象所在的场景，某些比较特殊的NPC会显示出他们的头部特写，注意观察，有时他们的面部表情会向你透露他们对你的感觉。场景窗口下方的狭长地带为对方的回答区域，NPC会针对你的不同话题做出相应的答复。如果你说了些很愚蠢或者不合适的话，有些NPC会怀恨成怨，而有的则无动于衷。如果这一区域无法装下所有的谈话内容，你可以使用鼠标点击上下箭头翻页显示。

画面的下半部是你的对话框，这个窗口为你列出了所有的谈话主题，影响这些谈话主题的主要因素是你的智力。如果你具有较高的智力，就可以从对方的回答中领悟并推断出更多的话题；而一个低智商的人只能在简单的咕哝和无休止的漫骂之间进行挑选，3点以下的智力则意味着你的角色只会自言自语，说些谁也听不懂的话，自然也就无法与别人进行正常的沟通。另外，你的某些特长以及你以前所作过的事也会影响对话框中的对话选项。



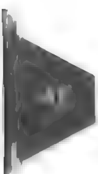
移动鼠标至你想说的话题上，点击左键，就可以与对方进行交谈。当对方对你的提问作出回答后，你会得到一些新的对话选项，如此反复，直到对话框中只剩下“完成”一字，此时表明你们之间已经没什么好说的了。如果你激怒了对方，对话会自动中止，并直接进入战斗状态。

对话框中的某些内容并非事实，也就是说你可以向对方撒谎，不过一旦你的谎言被识破就会给对方留下不良的印象。对方能否识破你的谎言，主要取决于你的演讲口才。按下屏幕右下角的“回顾”按钮可以重温刚才的所有对话。不过如果你离开对话屏幕后重新进入，则刚才的所有对话内容就将全部丢失。

2. 交易

游戏中的大部分交易都是通过物物交换完成的，点击对话框右侧的“交易”按钮就会从屏幕底部弹出交易窗口。

你在交易时必须遵循等价交换的原则（当然，如果你多给对方一点，对方肯定是不会介意的），此时，你的“杀价”技能就可以发挥作用了，甚至



这一技能并没有赋予你杀价的本领，而是使你具备了点石成金的能力，你可以通过这一技能提升自己物品的价值，从而达到掠夺对方财富的目的，而很低的交易技能则意味着你必须付出更多的东西才能从NPC那儿得到相同数量的物品。

你的物品栏位于交易窗口的左侧，对方的物品栏则位于窗口的右侧，在各自的物品栏旁边有一个桌面，这就是进行交易的场所。每个桌面的底部会显示出各自交易物品的总价值。

如果你决定中止交易，按下右侧的“对话”按钮即可返回对话窗口。

·**怎样交易**：从自己的物品栏中拿取你想交换的东西放在左边桌面上，从NPC的物品栏中拿取你想要的东西放在右边桌面上，注意观察桌面下方显示出的货物总价，一旦两边的价值相等（或者对NPC有利），你就可以按下“报价”按钮提出交易，对方接受后就会自动完成交换，新的物品会加入你的装备栏的顶部（你只能与那些非成员NPC进行交易，至于成员NPC有不同的交换方式）。

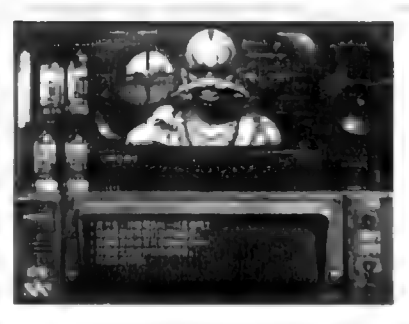
·**价格影响因素**：许多因素会影响你的物品的价值，其中最主要的是“杀价”技能，你的“杀价”技能越高，你用相同物品所能交换到的装备也就越多。你的名声也会改变交易时的价格，好的名声会使你得到一个好的价位。另外你给对方留下的印象好坏也会直接影响到交易时的价格，如果对方很喜欢你，很可能会给你一个十分低廉的价位。需要注意的是，如果你提出的报价与实际价值悬殊太大，实际上是对对方的一种侮辱，对方对你的印象会变差。

另外，并非所有交易都必须通过物物交换完成。你在平时应该注意积攒金钱，有机会的话，把那些沉重不堪而又毫无价值的东西换成金钱，因为货币是保存价值的最好方法，而且它们很轻，不会占据你太多的装备空间。

3.团队成员

游戏中有若干NPC会同意加入你的队伍，与你同生死共患难，你只需和他们进行交谈，帮助他们解决问题，或者给他们钱，就可以说服他们跟随你一起冒险。邀请其他NPC加入自己的队伍有很多好处，首先，他

们可以在战斗时协助你进攻或防御；其次，他们可以在一定程度上弥补你的不足，凭借他们某方面的优势帮你解决一些自己无法完成的难题，从而获得更多的经验点数；其次，他们可以帮助你携带更多的物品；最后，他们还可以提供给你许多有用的信息和建议。不过最直接的好处是他们可以在战斗中充当你的挡箭牌，分散敌人的攻击力量。

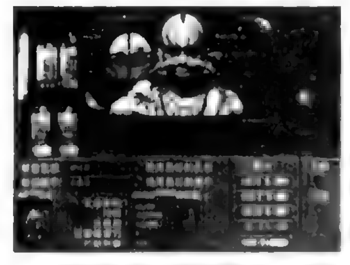


你无法在战斗中直接控制你的同伴，不过可以在战斗前为他们预先设置好各项战斗指令，一旦战斗开始，他们就会按照事先预定的方式各自行动。

使用“交谈”图标点击成员NPC即可打开角色控制窗口，在这里你可以控制两个部分：成员的装备系统和他们的基本战斗策略。

成员的装备：

使用“交谈”图标打开角色控制窗口后，你会发现对话框右侧的“交易”按钮被“交换”按钮代替了，按下后即可打开交换窗口。交换窗口与交易窗口的外观十分相近，它们之间最主要的区别在于：双方桌面下方的总价值显示变成了总重量显示，而且交换不再需要等价进行，你可以自行决定双方的物品所属，既可以把自己的物品无偿赠送给对方，也可以把对方的物品装入私囊。（记住，你必须为你的成员NPC配备足够的药品、弹药和其它易耗物品，可别太吝啬。）

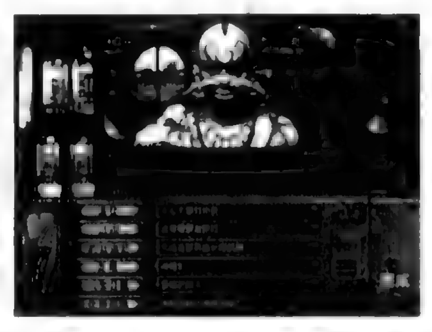


成员的战斗控制：在角色控制窗口的右侧有一个“战斗控制”按钮，按下它后即可打开战斗控制面板，你可以在这里对成员的战斗指令进行设置。

战斗控制面板的下部有一个窗口，其中显示了该成员的一些基本信息

· 生命点数：当前生命点数和最大生命点数。
· 技能：所掌握的最出色的非战斗技能。
· 携带：当前携带重量和最大可携带重量。
· 近战武器伤害：使用近战武器时的伤害点数。
· 行动点数：每回合拥有的行动点数。

你可以调节战斗控制面板中的如下设置：



使用最好的武器： 命令成员卸下目前所使用的武器，而改用其装备中最精良的武器。需要注意的是，你的成员与你不同，他们无法使用所有的武器类型，而且每个成员所擅长的战斗技能也是各不相同的，因此对他们来说，最好的武器并不一定是最实用的。

使用最好的盔甲： 命令成员穿上其装备中最好的盔甲。当他们穿上新盔甲后，面板上的图像并不会发生任何变化，也就是说你无法通过肉眼判断他们是否已经穿上了盔甲，不过你可以从成员的防护等级、伤害极限和抗击能力等属性中看出这一变化。

部署： 该设置用于控制成员战斗时的行为。某些有个性的NPC可能会拒绝你为他们设定的部署，比如当你试图为一个好战分子下达“懦夫”的指令时，他多半会拒绝。部署包括以下五个按钮：狂暴型、侵略型、防守型、懦夫型、自订。其中前四种行为是游戏预设的，而第五个选项“自订”则允许你为你的成员设定更详细的指令，这些指令包括：

◆**连击** 该选项决定了当你的成员配备了火力强劲的连击类武器后，是否会一次发射多发子弹，按可能性的从大到小依次为：别担心，尽管打吧、当心别打着我、保证别打着我、绝对别打着我。

◆**逃跑** 该选项决定了你的成员在何种情况下会撤离战场，这主要基于他

目前所剩余的生命点数，生命点数越少，他就越有可能停止攻击，夺路而逃，或者寻一片灌木丛藏起来。按照可能性的从大到小依次为：胆小鬼、你的手指受伤了、你流了不少血、感觉支持不住了、血流不止、决不后退半步！

◆**武器设置：** 该选项决定了你的队友可以使用什么样的武器，可选项为：近战类武器、近战类武器然后远程武器、远程武器然后近战类武器、远程武器、赤手空拳。

◆**距离：** 该选项决定了你的队员战斗时的活动场所，某些成员可能不会按原先的设置移动，这主要取决于他们的武器设定。可选项为：靠近我、冲、进攻敌人、随你的便、原地不动。

◆**进攻谁：** 该选项决定了你的成员在战斗中首先攻击谁。可选项为：攻击我的人、最强者、最弱者、随你的便、离你最近的人。

◆**药品的使用：** 该选项决定了你的成员何时可以使用药物。可选项如下：我不想使用、伤着时使用治疗针、伤重时使用治疗针、某一时间的任何药品、任何时间的任何药品。如果设定为第二第三项，则成员只能使用治疗针这种无任何副作用的药品；如果设定为最后两项，则允许他们使用所有药品，此时你可以充分利用手中的物品分配权力对他们所使用的药品进行调节。

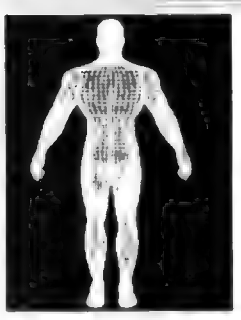
三十一、选项

按下位于操作面板上的"O"按钮后会弹出一个选项窗口，其中有保存游戏、读取进度、系统设定、退出游戏和完成等五个选项：



保存游戏： 正如我们多次重申的，经常保存游戏是一个好习惯，尤其是当你处于一个非常危险的地区或者当你对周围的情况不很熟悉时。游戏共提供了10个存储条，每个存储条对应一个存储文件，因此你最多可以存储10个不同的场景。如果你用完了所有10个存档，再保存时就得重新覆盖以前的旧文件。

在存储条上点击鼠标左键，右侧的窗口中就会显示出最后保存时的游



戏场景，下方还附有一段简单的说明，介绍了主角的名字，当时的日期、时间，以及所在地点。保存游戏时，只需双击存储条，或单击存储条后按“完成”键，如果你想改变主意，不使用当前的存储条，可以按“取消”键。游戏在保存后会进行确认，保存时唯一可能出现的问题是硬盘空间的不足，因为随着游戏进程的不断发展，存储文件也会变得越来越大。

读取进度：读取进度的画面类似于保存画面，屏幕左侧为10个存档，选择某一存档后右侧窗口中会显示一幅场景画面和一段简单的说明。读取进度时，只需双击该存档或单击存档后按下“完成”按钮；如果不想读取，则按“取消”键。

退出游戏：退出游戏返回主菜单，由于游戏在退出时不会自动存盘，因此在退出前会要求你进行确认。

完成：关闭选项窗口返回游戏。

系统设定： 其中的设置可以帮助你按自己的习惯爱好改变游戏的风格，具体如下：

◆**游戏难度：简单，一般，困难。**该设置主要通过调节人物反应的难易程度和非战斗技能的等级来控制游戏的总体难度。当设定为“简单”时，人物反应的难度将降低一半，而人物的所有非战斗技能将提高20%；如设定为“困难”，则人物反应的难度将增加25%，所有非战斗技能将降低10%。你可以随时在游戏的进程中调节这一设置。

◆**战斗难度：简单，一般，困难。**该设置可以控制战斗的难度。当设定为“简单”时，对手对你的攻击次数会减少，命中率和杀伤力也将降低；当设定为“困难”时，敌人的攻击次数将增加，命中率和杀伤力将提高。你可以随时在游戏的进程中调节这一设置。

◆**战斗速度：普通-快。**该设置可以控制战斗时NPC的移动和攻击速度(只是加快了动画速度，实际的进攻次数和速度不会发生任何改变)。玩家如果同时勾选了“影响主角的速度”，则主角的速度也会相应地加快。

◆**战斗中嘲弄对方：开，关。**该设置可以控制是否在战斗时显示NPC的嘲弄话语。该设置只对NPC有效，主角无法在战斗时嘲弄对方。

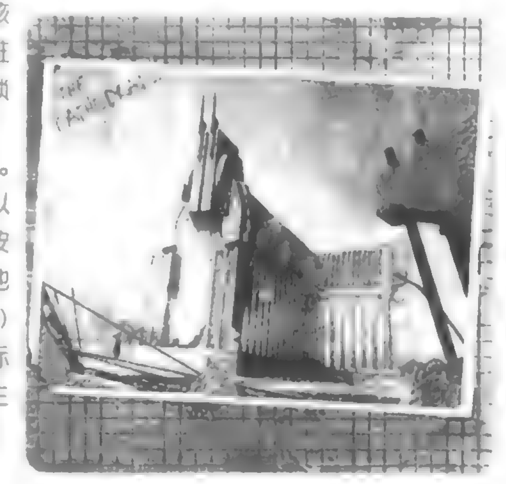
◆**战斗中的对话：多，少。**设定为“多”时，战斗中就会显示比较详细的文字；如果设定为“少”，则信息会比较简短，不过内容不会发生改变。

◆**显示目标边框：开，关，只有目标**设定为“开”时，战斗中的目标对象将始终处于高亮状态；设定为“关”时，目标将不会被高亮显示；如果设定为“只有目标”，则目标对象只在你瞄准时才会被高亮显示。高亮目标可以使你更容易判断出敌人的位置。

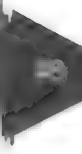
◆**暴力程度：不要，最低程度，普通，血腥。**该设置可以控制当对手被杀死时的画面显示。设定为“血腥”时，你将看到最暴力、最恶心的死亡场面，设定为“普通”时游戏会去除一些过于血腥的东西，设定为“最低程度”则只显示角色倒在血泊中，设定为“不要”的话仅仅显示角色倒下。

◆**对话显示时间：慢-普通-快。**该设置可以控制人物对话时文字的显示速度。设定为“慢”则显示时间为普通的两倍，设定为“快”则为普通时间的一半。

◆**脏话过滤器：开，关。**该设置可以去除游戏中的脏话，在简体中文版中已锁定关。



◆**主角跑步动作：开，关。**当设定为“开”时，主角以奔跑代替行走，你必须按住Shift键才能命令他/她行走；设定为“关”(缺省)则反之，你必须双击鼠标或按住Shift键才能命令主角奔跑。



◆主要音量：关闭-安静-普通-响。该设置可以控制游戏的主音量，设定为“关闭”时，所有其他的声音设定都将失效，因为游戏中的音乐、音效和语言音量控制都是以主音量为基准设定的。

◆音乐/电影音量：关闭-安静-普通-响。该设置可以控制游戏中音乐和影片的音量。

◆特别音效音量：关闭-安静-普通-响。该设置可以控制游戏中特别音效的音量。

◆语音音量：关闭-安静-普通-响。该设置可以控制游戏中角色的数码语音音量。

◆画面亮度：普通-明亮。该设置可以控制游戏画面的整体亮度，由于显卡和显示器的差别，不同的电脑显示出的亮度可能各不相同，你可以按照需要进行调节。

◆滑鼠敏感度：普通-快。该设置可以控制光标的移动速度。设置得越高，光标的移动速度越快。

◆显示物品边框（开，关）：如果设定为“开”，则当你把光标移到物品上时，物品会自动高亮显示；如果设定为“关”，你将不得不仔细观察地面以寻找所需的物品。

◆游戏字幕（开，关）：该设置用于控制在动画的播放过程中是否显示字幕。

※对17岁以下玩家的提醒：请打开脏话过滤器，并把暴力程度设定为“普通”或“最小”，以免你们的父母在发现你们玩这个游戏后把你们一脚踢出门外。

※对父母的提醒：如果发现你们的孩子正在使用成人设定进行游戏，请不要把他们粗鲁地一脚踢出门外。

第三章 攻略篇

衷心感谢《异尘余生II 0.99版攻略》的作者Jesse Wang（王日昌）先生授权使用，本文是在此基础上经少量修订、补充而成的。衷心感谢Kevin Chang（张俊程）先生热心地提供了很多帮助，并且为这个游戏的汉化做了大量细致艰苦的工作，使玩家终能玩到如此精彩的游戏，在此对王日昌先生和张俊程先生致以深深的谢意！

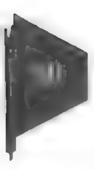
第一节 介绍

在邪恶主宰教主（Master）和他的病毒槽(Vats)毁灭后，拯救世界的一代英雄受到老家——第13号避难所（Vault 13，即核子地下掩体）的首脑Overseer 排挤，流落至北加州的一个山谷，和当地的原始部落（tribe）的住民一同开垦这块仍然充斥着辐射尘（就是fallout）的荒地。



经过80年左右，罕见的干旱降临，牲畜暴毙，儿童因缺乏食物而饥病交迫。这时，英雄在原始部落出生的子孙：就是你，玩家所扮演的角色，成为村庄的天选之子（Chosen One），出外寻找传说中的伊甸园创造器（简称GECK，是个净水装置，可以拯救你的部落），担负起了拯救族人的任务。成为获选者的你，在离开土生土长的阿罗由（Arroya）村庄前，必须徒手接受最后一道神殿的考验（Trial of Arroya temple），然后独自投入外面辽阔的未知世界……

游戏的二代继续沿用一代的引擎，所以人物、物品、战斗系统和前一代大同小异，只有NPC队员的控制方式和车子这两个地方的差异较大，详细的操作方式请参考使用手册。二代提供了较为完善的队员控制方法，前一代中常遭人诟病的几个缺点通通获得改善，包括：队员挡在门口时可以





推他离开、可以帮队员换护甲（但为了容易识别，各个队员仍然只有一种图像，除主角换装后形象不变）、可以控制队员的战斗风格（包括射击的时机、优先攻击对象、逃跑时机、用药时机等）。此外，第一个队员史力克（Sulik）和你一样来自原始部落，具有通灵的能力，常会提供一些暧昧但正确的线索。

因为游戏里是经过了核浩劫之后的世界，所以满目疮痍，有很多奇异生物和特殊的人种。奇异生物是普通生物被核辐射感染后产生的畸变物种，远远超过原有大小，如变种老鼠、辐射蝎、巨蚁、大螳螂、火蜥蜴等，还有长着两个脑袋的双头牛，由变色龙变异而成的强大死亡爪等等，在野外探险时你会经常遇到它们。而辐射污染也使得地面上残留的部分人类发生变异，产生了巨大的变种人、被辐射烧的全身溃烂或因体内放射线而浑身发亮的僵尸等等，有的地方变种人、僵尸和人类混居在一起。

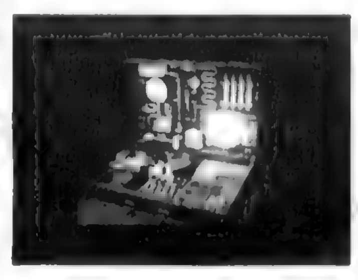


在浩劫后的荒地中，种族歧视仍然严重，但比起一代已经改善了很多，例如由变种人和人类共同开创的矿区小镇破碎丘（Broken Hills）、高智能死亡爪与人类和平相处的第13号避难所等等，队员中也出现了全身溃烂的僵尸（Ghoul）医生、超级变种人警长、会说话的强大变种生物死亡爪（Deathclaw）甚至是机器人、生化狗等等。从游戏内容来看，游戏设计者们具有种族平等的思想，鼓励玩家选择促使不同种族和平相处（会提高名誉），反对种族歧视和肆意杀戮，在游戏中体现出这些是很了不起的，游戏中的破碎丘、第13号避难所等地都会使玩家心灵上受到触动。游戏亦反对奴隶买卖、毒品交易等不道德的事情，使玩家在游戏过程中得到一种教育。



二代的冒险世界北加州地

图比一代的南加州大了一倍，所以游戏设计群也很贴心地提供了快速交通工具——汽车，让玩家在荒野中尽情奔驰。游戏中可以驾驶的车子就只有一部，使用能量兵器的弹夹为动力，后车厢更可存放大量的物资，而且还能透过某些事件来进行进一步改进，改善燃料使用效率，增加后车厢空间等等。但是取得这辆车子需要的功夫也不少，如果按照一般的进程顺序，差不多接近游戏中期之后，才能在一个拥有核电厂的城市蜥蜴城（Gecko）找齐所有必备的材料，一享驾驶的乐趣。



二代游戏的剧情比前一代更为丰富，而一代中的一些场景、人物依然出现在二代的游戏中，让老玩家倍感温馨，如沙漠小镇Shady Sands发展为新加州共和国（NCR），当初被强盗抓走的小女孩坦蒂（Tandi）成了总统，和教主一起被丢入病毒槽的Honard，如今在核电城市领导着Ghoul一族。此外，还有一代主角冒险出发之地第13号避难所（Vault 13）、第15号避难所（Vault 15）也同样出现在世界地图上任人凭吊。

隐藏在二代中的幕后黑手竟然是战后的联邦政府，他们手握战前的尖端科技（如直升机、超级护甲），却勾结奴隶贩子、赌场、贩毒等黑社会组织，进行不人道的医学实验，无恶不作，还掳走你部落中和避难所中的无辜人民进行人体实验。所以主角的最终任务就是摧毁这个邪恶的组织，和你的祖先一样拯救世界。

特别说明：《异尘余生 II》作为一个非常出色的角色扮演游戏，其自由度很大：占绝大多数比例的非主线任务可以完成也可以不完成；大量没有关联的任务其完成先后次序也没有关系；不少任务有多种完成的方式（例如制止失意警官炸毁发电场可以是说服他也可以击毙他），结果也会有所不同；在完成任务的过程中也有多种选择（例如接受任务时是否索要酬金或最高酬金也会不同），可以说在很多时候玩家都面临着自己的选择，可以行善也不禁止为恶（有些事情也无法简单地按善恶划分），而玩家在一个城市不同的选择会影响它最终的结局，本攻略会尽量全面地列出各种可能性，如何选择就是玩家自己的事了。



本攻略按不同城市以划分章节，结构如下，其中有若干城市的情节关联很密切，建议一起阅读比较合适，包括：

（1）地下掩体市和蜥蜴城；

（2）新里诺和山岭军事基地；

（3）新加州共和国、第15号避难所和第13号避难所；

（4）三番市和那瓦罗军事基地。

第一节 介绍（就是这一篇啦）	第十节 山岭军事基地
第二节 阿罗由	第十一节 瑞丁城
第三节 克拉马斯	第十二节 新加州共和国
第四节 丹恩城	第十三节 第15号避难所
第五节 摩多克	第十四节 第13号避难所
第六节 地下掩体市	第十五节 军事基地
第七节 蜥蜴城	第十六节 三番市
第八节 破碎丘	第十七节 那瓦罗军事基地
第九节 新里诺	第十八节 英克雷基地

第二节 阿罗由

一、本地情况

这个部落—— 阿罗由（Arroya）——是你出生的地方，是你的祖父（一代的主角）选择的落脚处，部落与外界隔着一道深峻的峡谷，只透过一条吊桥与外界连络（实际上与世隔绝，与外界很少来往）。部落中仍盛行图腾崇拜，有趣的是 在神殿中香烟缭绕供奉的，竟是你祖先从第13号避难所（Vault 13）所穿出来的衣服。这个部落没有现代化的武器，但擅长肉搏（Umarmed）与近战武器（Melee Weapons）。部落中的巫师哈库林（Hakunin）有通灵和医疗的能



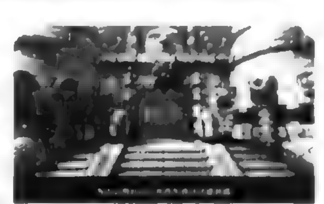
力，但他用野生植物合成的草药(Healing Powder)对大脑会有副作用(感知力暂时减1)。在这里最重要的考验，就是徒手通过神殿中的考验。之后，部落长老(elder)会授予你部落供奉的圣物(那件衣服)，提供一些完成任务的线索，你就可以正式地踏上旅程(此外还有一些帮助村民的小任务)

二、任务列表(说明：本列表将只列出会出现在哔哔小子上的任务)

(1) 帮阿岁由族找回伊甸园创造器；

(2) 找到商人伊克；

(3) 将哈库林花园中的“黑暗植物”除掉；



(4) 从荒野中拯救那多儿的狗，飞烟；

(5)找块磨刀石给曼那克然后要他帮你把矛磨尖。

三、流程

听完长老的教诲后，开始神殿的试炼。



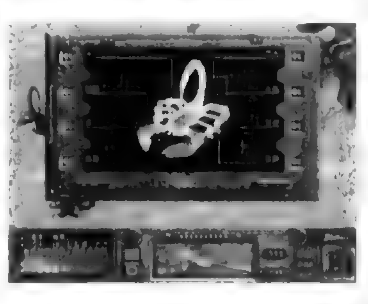
[神殿]



1. 神殿的试炼 [exp+300或+600]

这个神殿共有大厅、走廊、内殿三个区域，阴暗的地面上潜伏着危险的巨蚁与小毒蝎，你可以用武力扫除障碍，也可以凭着敏捷的身手避开它们。在神殿之中，你还要发挥开锁技术和使用炸药来开门，灵活躲开或解除地上的陷阱，最后甚至要靠空手格斗或三寸不烂之舌来通过你同胞所把关的出口，从而完成这次试炼(按照部落的规矩，如果你甚至无法通过神殿的试炼，那你也不必出去冒险了)。在神殿中可以获得的物品包括：矛×1、解毒剂×2、治疗粉×3和蝎子尾巴×9。

☆**神殿：大厅。**这里只有一些大蚂蚁和蝎子，进门后地上有两只大蚂蚁，早期的一个重要战斗技巧就是：接近时打一下，无论是否打中，都用剩余的行动点数走开，这样敌人移动到你面前时已无足够行动点数攻击你，而你在下回合可以重复这个过程，如果退到角落就放弃攻击而使用所有行动点数走出角落，这样可以在自己毫无损伤的情况下白打敌人。杀死大蚂蚁后可直接开门往里走，而第二道门要“使用”开锁技能打开，[exp+25]。如果你的力量(ST值)不小于4，就可以装备物品栏里的“矛”，否则只能赤手空拳把巨蚁打死（力量值小于4时无法使用矛），假如你设定的人物无法消灭它们，或不愿意花时间纠缠，可以直接开门离开（战斗中也可以开门）。



●开锁的方法是把光标移动到画面右下角，点击红色按钮，然后在弹出的菜单中选择“开锁”技能，然后把光标移动到门上，按鼠标左键确认，即可对门使用开锁技能，其它技能的使用方法类似。另外，战斗的控制见本书前面的部分。

☆**神殿：走廊。**走廊里除了巨蚁和蝎子外还要注意地上的陷阱。

从进入后第一个厅的前几步路，到尽头的T字路口左转一小段为止，地上共有17个陷阱。感知力（PE值）够高的角色，靠近陷阱前会自动停下来，并在讯息栏显示：“你看见了一块凸起的地板”。每触动神殿中的一个浮石陷阱会射出一支削尖的木棒，可以逐一解除陷阱，成功的话每个[exp+25]，若全部解除，可额外赚得不少经验值。无力解除者，请尽量靠右前进或直接跑过去即可避开。

●游戏中除了装在门、保险柜上的各式陷阱看不到外，其他所有陷阱(像电击板、地雷)外观都是如此，因为在屏幕上看起来像块浮起来的石头，所以以下皆称为“浮石陷阱”。

走廊最后的门要用炸药炸开，搜索走廊前面看起来象高花瓶似的“壶”内，可以找到“塑胶炸药”x1，走到门前面使用这包炸药，设定引爆时间后离开，即可把门炸开。这个门下也有一个浮石陷阱（中央偏左），炸门后会让地上乱成一团，所以最好在爆破前先解除掉。

☆神殿：内殿。内殿的第一道门可以直接打开，门旁有个空箱子，如果后面是格斗胜利通关的别忘了回来在这个箱子里拿回武器和物品。第二道门前站着把关人卡麦隆，奉命与你进行最后的徒手格斗测试，算是神殿中最麻烦的地方。如果智力属性和口才技能够高，可以说服他和平化解，打开他身后的门，出门即算通过试炼。[exp +600] 否则，只能通过徒手格斗来打败他，可以瞄准其眼睛打一下、逃几步，直到他自己投降。[exp +300]，比说服过关得到的经验值少，注意要避免失手误杀族人，可以在说话前先存档。

●选择“当然，让我们开始吧”即开始徒手格斗测试，选择“我有一些问题想要先问你”->“为什么我们一定要战斗呢”->“我不同意。我认为任何事都有和平解决的方法”即可和平化解。



通过考验后会看到一段动画：神殿最神圣的物品——你祖先留下来的蓝色避难所制服，此后它就是你的了，玩家会变成身穿蓝色紧身衣的图像，而且开始可以使用哔哔小子(Pipboy)了，接下来你会出现在村中央长老的帐篷前。

2.帮阿罗由族找回伊甸园创造器

通过试炼后你一定要到帐篷里找长老交谈，把任务再问清楚。长老提供给你的线索包括：此行的目的伊甸园创造器应该在第13号避难所（核子地下掩体）内，并给你一些物品，里头有一个从避难所拿出来的水壶。长老也会给你一种外界用来交易的媒介，叫做钱，你的下一步就是要到东方不远处的小镇克拉马斯(Klamath)，去问卖水壶的商人伊克关于这个水壶

的来历。这个任务是你出部落的主要理由，这个主线任务贯穿了四分之一个游戏，会带着玩家在未来世界中冒险。

●如果按照剧情，一路找到游戏所提供的重要线索，都会获得大把经验值的鼓励。所以下面都会尽量把完成某个事件所能获得的经验值写出来，玩家可藉由这些经验值的高低，来判断该事件的重要性。

●由于你已经是村人的偶像了（按C选“道德”一项，可查看自己在各地的名誉），所以村中大大小小的东西都可以搜刮：你莫丽姑妈(Morlis)家的高水瓶藏有$100，左上的帐篷内有一些草药的材料，长老身后的箱子里有“治伤粉”和“刀”，其中“刀”只需2点力量值即可装备使用，适合初始设定武力较弱的玩家配备。

3. 找到商人伊克（Vic）

这也是长老赋予你的任务之一，它会带着你经过克拉马斯，再到丹恩城找到伊克；最后还能指引你前往地下掩体市。

●在二代游戏中，这种导引式的任务相当多，例如在斯锡城有个要你回丹恩城找人的任务，是要提醒玩家回去拿汽车以便于后面的冒险；地下掩体市有人要你带东西去新里诺；地下掩体市的警长要你去新加州共和国走一趟等等……这些导引式的任务，只负责提供玩家如何进行下一步的参考，并不会束缚住进行游戏的自由度。

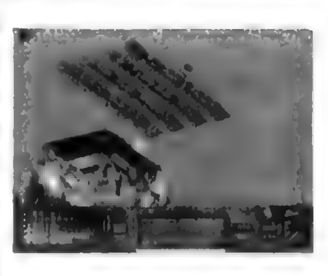
4. 帮费拉格斯修井

你的侄子、水井旁的费拉格斯（Feargus）会喃喃自语：这个井真的该修了。对你来说这只是举手之劳，对井使用“修理”技能可帮他修好井，[exp+100]。

5. 向村人学习肉搏和近战武器技巧

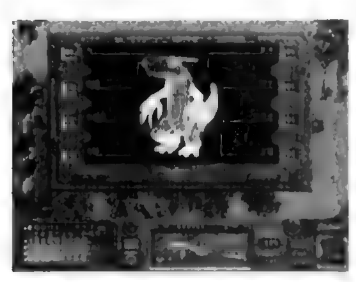
找大石像右边的卢卡斯（Lucas）学习，可把你的“肉搏”技能提高到55%。石像右边帐篷内有乔登（Jordon），如果你的力量可以使得动“矛”（ST值不小于4），他也会教你增加你10%的“近战武器”技能。

6. 将哈库林花园中的“黑暗植物”除掉 [exp+100]



巫师哈库林（Hakunin）在北边的帐篷内，讲话很神秘。他知道如何用草药来制造治疗粉，帮他除去田里的树妖，就可以拿材料找他做药，另外生命值不满时随时可以找他疗伤。他的田在右上方，有两棵像食人花似的“孢子植物”，会远远地射出尖刺和咬人，非武力型玩家要小心，危险时随时可以走开，从而结束战斗去找哈库林疗伤（生命值恢复满）。杀掉两棵孢子植物可得185点经验，比完成任务还多。

7. 从荒野中拯救那多儿（Nagor）的狗、飞烟（Smoke） [exp+100]



你的表弟那多儿就站在巫师帐篷的右方，他会请你帮他去打猎场找回飞烟。打猎场要从部落的左上方进入，里面有一些蜥蜴，地上有橙色植物布拉克花和绿色植物山德根，可以摘下来找哈库林帮你炼制成“疗伤粉”（日后在新里诺有个科学家队友，可以合成更多种的治疗药品）。

进入打猎区后要先向左下走一点，再从右上方绕过去，绿色的放射性粘液会伤人，记得走木板过去，然后就可以看到飞烟，走到它前面，它就会叫起来跟着你走。救飞烟途中遇到的蜥蜴不会攻击你，但是别处的可能会和你战斗，要小心。带着飞烟回去找那多儿，即算完成任务，[exp+100]。

有些玩家建议：先不要杀掉这里的任何蜥蜴，等去克拉马斯学会剥蜥蜴皮技能回来再杀，剥皮挣外快，因为菜鸟阶段在城镇间移动的危险很多，在此提出仅供参考。

● 笔者试过找到飞烟后不去找那多儿，而想带着它继续冒险（第一个加入的同伴！），结果没成功，一进部落的场景，飞烟就自动回到那多儿身边，但据说Fallout2 1.0英文版中有玩家试成过。

8. 找桥前守卫曼那克（Mynoc）磨利你的矛 [exp+50]

往下走进入大桥区，和桥前的守卫谈话，如果你的感知力(PE)和智力(IN)足够，在和他的谈话中可发现他的矛看起来特别锐利，向他请教，他会告诉你如果你给他“磨刀石”（flint），就可以帮你把矛磨利，而所需的磨刀石在你姑妈莫丽身上就有一个。



回村找在左下帐篷前的莫丽姑妈，可以有几种方法得到磨刀石：

·如果口才技能够强，可以说服她免费给你，同时[exp+50](笔者在“容易”难度下、口才技能60%时用这个办法可得到)。

·比较老实的办法是照她说的用三包疗伤粉来换，在神殿中宝箱、长老身后宝箱里都可以搜到疗伤粉，找狗任务中应该也可以得到药材找哈库林炼制。

·最省事的方法是直接从莫丽姑妈身上偷到(不会减少你的道德值，但偷前最好先存盘防止失手被抓)。

·曼那克磨利后的矛（Sharpened Spear）杀伤力由3-11提升为4-13，在此阶段不无小补。

●当然，把这个游戏玩过多遍的玩家也许更喜欢把独特的“磨刀石”留作纪念而不是完成这个任务，在以后的战斗中有很多机会可以得到“磨尖的矛”，而实际游戏流程中玩家最好尽快过渡到依靠枪械甚至是能量枪械作战而不是舞矛对敌，如同现实中一样，矛的威力远不能与枪械相比。

在阿罗由，玩家应该已经初步熟悉了游戏的界面，了解了如何使用技能、如何使用物品或装备武器。在完成上述任务后，应该可以得到超过1000点经验值而升级，升级后可得到技能点数（其多少与你的智力值和人物特征有关），这些点数可以分配在近战武器、枪械、医疗、口才或任何你想提高的技能中，从而明显提高使用相应技能的成功率。

通过神殿试炼后，即可使用哔哔小子，它就象一个万用记事本，可以

随时查看任务是否完成、有关剧情等情况，还可以指定时间长度进行休息，会对你的旅程提供很多帮助。



游戏场景边缘的绿色阴影，是城内各部分之间移动的通道，而红色的阴影，则是出城的通道。

按照线索下面可以前往克拉马斯找商人伊克，处于菜鸟阶段的主角非常脆弱，在城镇间移动前，记得先存档！

第三节 克拉马斯

[illegible]本地情况



克拉马斯（Klamath）是一个偏僻、人口不多的村庄，少数村民以种庄稼、畜牧维生、大多数村民靠猎取蜥蜴维生。从前到你部落卖水壶的伊克（Vic）在此地有一个小店面，但最近不知为何一直没有回来。这里有不少村民和你一样来自原始部落，包括牧牛的托尔（Torr）和在旅店工作还债的史力克（Sulik）。村中有稍微黑暗的一面，如兼营色情行业的浴室、会偷牛的丹顿（Dunton）兄弟和一间龙蛇杂处的酒店。这些人拥抱黑暗势力的结果，就是在猎人聚集的地区来了一只变种的大老鼠“鼠神”，它的徒子徒孙从地底下扩充到地面，并且凶狠地攻击人类，迫使这些猎人们不得不把那一整个地区封闭起来。

本地可接的任务不是很多，如果你能在这里行侠仗义，不仅可以向猎人学会如何剥蜥蜴皮赚钱，还可以拿到一个改善汽车效率的零件，并找到一个擅长肉搏战的队友。另外，日后还可以带着“电子开锁器”，到附近的核战前的军事遗迹去搜刮许多强力的设备。

村口的醉汉艾尔多会向你要小费并提供讯息，此外，布告栏上也隐含着很多本地的讯息，可作为下一步行动的依据。伊克的店在入口上方，屋里有不少东西，都可免费拿：单管来福枪、子弹、伊克的无线电、针筒、悲剧卡——那个无线电一定要记得拿，在下一个地点丹恩城解救伊克时会用得上（否则到时还要跑回来拿）。

二、任务列表

(1) 看守双头牛。

(2) 将鼠神杀掉。

(3) 重新补充蒸馏器。

(4) 从毒气洞救出史麦力。

三、流程

[市中心]

金蜥蜴之家酒吧的老板沙贾（Sojog）手头有一些枪械和子弹，有时会有比伊克店里的单管来福枪好用一点的枪械，他还可以提供给你不少线索，如：丹恩城和瑞丁城的方位、本村发生的偷牛事件、史麦力失踪事件等等，在这里你最好先花上 $30 请酒吧里所有人喝上一杯，可以马上变成本地受到好评的人。

酒店角落的约翰.苏罗文（John Sullivon）先是说要教你魔术，后来会教给你战斗技巧，很赚，肉搏技能 +10%、近战武器技能 +10%、[exp+150]，有时还外加请啤酒。听他说是从里诺学的，但怕你出危险而不会告诉你里诺在那里，而丹顿兄弟晚上出现在酒店时，还可以和他们比腕力。



村庄西边峡谷(Canyon)内坠落着一台英克雷军的直升机（怀疑是那瓦罗基地坠毁的），里面有个守卫机器人还能活动，被村人称为 walking spirit。村中的牛常常闯进峡谷就一去不回，所以会发生牧牛童托尔被机器人追杀的事件。因为此时的主角能力尚在，所以还是救了托尔就走为上策。如果不愿和机

器人战斗，可以使用“潜行”技能从侧面走过去。在失事直升机右边的尸骸中可以搜到一张黄卡（笔者曾猜测可用它从正门混进那瓦罗基地，经试验没有成功）。

1. 帮托尔（Torr）看守双头牛［exp+250］

托尔所看守的双头牛常遭到不明的虫人（Bugman，人形生物）攻击，其实是一些蝎子，再加上村中的丹顿兄弟趁机扮鬼吓走托尔，以方便偷牛做肉干——这个好赚的任务当然是义不容辞喽。

托尔就是站在巴克南之家（Buckner）酒吧门口附近的土著，答应帮他就会和他一起前往牧场。在牧场中，除了刚开始主动攻击你的那只蝎子外，右下角的那六只蝎子也要杀光，才算彻底解决托尔的烦恼，[exp+250]。丹顿兄弟贼头贼脑地躲在左上方，观看有无趁机摸鱼的机会。你如果能力够强的话，可以顺手收拾这两个废物，而且道德值还会上升。但若放过他们，则两人每晚都会去酒店闲晃，可以溜去他们店里搬家（即拿东西），而且搬家一阵子之后，还会自动补充（丹顿兄弟的牛肉干店在浴室左边，如果谈话时话不投机可能会打起来，初期角色较弱时要小心）。

●这个牧场只能进来一次。如果一路搜刮物资，在这个时候会很容易塞不下这7条蝎子尾巴，可以在接任务前先把无用的东西放在村中（如镇东北伊克家的柜子里）。

●如果第一次和托尔谈话未答应帮他看牛，以后就会接不到这个任务了。有趣的是，如果你是一个智力正常或很高的人，反而无法与智力低下的托尔真正交流，反之，如果你创建一个智力为1的角色，两傻相遇，反而可以通过简单的词谈很多话。

从牧场回来时，会停在伊克的商店前，请确认一下是否已经拿到无线电。去左边那家澡堂（Bathhouse），知道伊克下落的珍妮（Jenny）在右边第一间房内提供“环游世界”级的沐浴服务，可以不花钱就向她问到丹恩称的位置。如果花钱办事的话，那就要小心被套上封号。

2. 解救猎人史麦力［exp+1000］

村中有一个资深的猎人，某一天宣布他发现了黄金蜥蜴的巢穴而外出，

从此就没有再回来过。救了他有多重好处：学会蜥蜴的剥皮技术、发现一个地下宝藏、免费帮队友史力克（Sulik）赎身。

在村庄入口上方的巴克南之家里，向史麦力（Smiley）太太问起她老公的事情，热心的玩家就接到这个困难度稍高的任务。史麦力太太会告诉你那个秘密洞穴的位置，果然出村庄之后，在世界地图上，克拉马斯的左上不远会多了一个小圆圈，就是目的地“毒沼洞”（Toxic Caves）。

|毒沼洞|

这里地上有很多酸液，要带着胶鞋（猎人区商店里有）才不会受伤（如果穿着“高科技动力装甲”也不会受任何伤，不过正常玩玩到这里时是没那么高级的护甲的）。洞穴入口下方房间内有另一双胶鞋与抗辐射药，最右边有个地洞可以下B1。

史麦力在B1最右边的小房间里，游戏初期到这里要尽量避免战斗，可从右下方的通道绕着走，可避免一些战斗。和他交谈后，带着他安全回到洞穴入口，他会说可以自己回去了。

这个任务的难度较高，先完成的好处是：接下来去加柴火时可以顺手剥一堆蜥蜴皮赚钱。有些国外网站建议：进去救史麦力时尽量不要杀蜥蜴，等学到剥皮技术之后再回来赚钱，供参考。

|毒沼洞的底层|

史麦力所在房间的左边有个电梯，要修好发电机并拿“电子开锁器”才能下去，笔者以后在新里诺武器商的地下室找到过一个“电子开锁器”，回来下去一看：一个和山岭军事据点里头一样的重型机器人，对着你连打三发火箭筒！所以最好身上带着两个绿色手榴弹，一出电梯就按A，比较容易先发制人。过了机器人这关之后，可以得到不错的回报。

底层的珍宝包括：激光手枪、电浆手枪、微型核融合电池、小能源电池、2mm EC子弹等等，特别是超强的武器：Bozar（.223冲锋枪)!

从毒沼洞回来，可以解救土著史力克（Sulik）的债务：巴克南商店里的土人史力克因为破坏了商店物品正在做工还债，他其实也要找商人伊克询问自己妹妹的下落，趁着史麦力太太很感谢你救回他丈夫的时候，要求此条件，可以免费解除史力克的债务，和史力克谈话可叫他加入队伍，成

为你的第一个NPC队员，[exp+500]，和你一起去冒险。

店里还可以见到史麦力，可以向他学习剥蜥蜴皮的方法和“野外求生”的技能（+5%），前者是早期重要的生财之道。

●史力克擅长肉搏战，一开始身上就有一把铁锤和一件夹克，日后可将武器升级为电锯(nipper)或超级铁锤(super sledge)，使用HKP90c或高级动力拳套作战威力会更大，同时他也可以穿游戏后期找到的高级护甲，大幅度提高防御力。此外，他可以透过鼻子里的骨头来通灵，常常会问到一些正确、但模糊的线索。

[镇]

3. 消灭猎人区（Trapper Town）地下的鼠神 [exp+300]

猎人区的老鼠跑上地面疯狂攻击人类，不知到底发生了什么事。为了那颗可以让你未来的车子省一半油的零件，和解救史麦力时所需的胶鞋，还是过来完成这个任务吧。

由市中心左下边进入猎人区，找一下史林（Slim）（入口上方屋子的左上），问一下老鼠攻击人类的事件后就会出现这个任务，只要答应帮他们消灭鼠患就可以拿到“镇匙”（交换到偷也能得到这把钥匙），由右方门进入禁区。废弃的有“Guns”字样的商店内有一些子弹、两双胶鞋（非常重要，救史麦力时有用）。

这个区域中，左上的屋子内都是攻击性很强的老鼠，初期到这里要小心，一路练功之后，在屋子最里面（右上方）的死人旁边，找到一个地洞。由地洞下B1后，先到上方房间的桌子里补充一些子弹，沿途继续打老鼠练功，又发现了一个下楼的地洞。下B2，一阵混战后最后终于解决鼠神（Rat god），[exp+300]，它的HP为50/60，初期时还真不太好打，而笔者第二次打这里时走捷径已得到了“高科技动力装甲”和“YK428震动波来福枪”，结果站着不动让鼠神咬了数十口，1点HP也没损。

B2的右上方有另外一个上楼的楼梯，上楼后又会遇到鼠之一族 两只HP26的大地鼠、数只HP15的猪鼠和一些HP6的小老鼠，战斗后，最后的那道门要用炸药炸开（门旁柜子里有炸药），顺着楼梯一路爬上地面，可在较下方的车子里（不是一出门的那辆）找到一个“动力稳定器”（fuel cell regulator），可以让你的爱车油耗减少一半，非常重要。

4.帮威士忌·包伯的炉子加柴火 [exp+100]



威士忌·包伯（Whiskey Bob）站在巴克南之家的门口，谈话时会先向你讨杯酒喝，你只要请他喝酒就很容易接到这个任务。目的地由市中心下方进入，有一大堆蜥蜴，其中的金蜥蜴对这个阶段的玩家而言非常难缠，可以考虑用潜行技能绕开它走。如果已向史麦力学会剥蜥蜴皮的技能，在这里可以小捞一笔，又趁机让史力克伸展一下身手。找到南方的小屋后，拣起地上的柴火，对蒸馏炉使用，即可添加柴火。回见包伯，完成任务的酬劳只有$50(接任务时讨价还价可加到$65)，但是可以向包伯问到不少村中的小道消息，包括丹恩城的位置。

●如果蜥蜴皮剥得够多的话，回来可以向史麦力夫人的女儿麦达(Maida）买到两件皮甲，自己和史力克都可以穿。

接下来的顺序差不多固定：去丹恩城找商人伊克吧。

第四节 丹恩城

一、本地情况



丹恩城（The Den）是个堕落的城镇，贩卖奴隶、帮派械斗、人们普遍吸毒，丹恩城的规模比起克拉马斯来算大不少，但比起以后的新里诺、地下掩体市就明显不如了，但是也有很多重要任务的关键线索。包括：到部落卖水壶的商人伊克（Vic）被囚禁在奴隶贩子的屋内、废车场的史密提（Smitty）会卖你一部车、解决摩多克（Modoc）冲突的关键人物卡尔（Karl）逃来此地等等。

此地主要的经济来源是贩毒，而势力最大的是东区的奴隶贩子公会，他们和英克雷、新里诺都有勾结，可能的队员伊克就是卖给奴隶贩子头子一个不能用的通讯设备，被囚禁至今。镇上有两大帮派抢着替他做事，你也有机会卷入帮派之间的械斗。路上到处都是吸毒的人(addict)，不小心就会莫名其妙地挨打，一个卖毒品的混混拿了一个死人身上的首饰，害得她的灵魂无法升天。如果可以解决这件事，那么居民对你的观感可能就不同了。

在丹恩城最主要的任务就是救出商人伊克，并藉着他的指引前往地下掩体市（Vault City）。另一件大事就是接下车商史密提的任务，这样才有机会得到一辆车子，此外本地其他的任务也不少，通过门口的布告板可以了解到基本的情况。

二、任务列表

（1）向弗瑞德收钱。

（2）向德瑞克取书。

（3）萝拉想知道教堂中守卫看守的是什么。

（4）向麦塔则知会帮派间将发生的械斗。

（5）找到泰勒帮防守教堂的弱点。

（6）帮助萝拉攻击泰勒帮。

（7）帮妈妈桑送饭给史密提。

（8）帮伊克从他克拉马斯的家拿回无线电，并帮他付清欠麦塔则的钱。

（9）破坏贝琪的蒸馏器。

（10）帮史密提找到汽车的零件。

（11）找回安娜的项链。

三、流程

[西边]

赌场里的女客莉安（Leanne）会和你谈“教主”（Master，异尘余生一代）的事，之后你会因增广见闻而提升经验值。[exp+350]。

那些屋外垂着头走的瘾君子中有的会偷你的东西，要是你在城镇中忽然自动进入战斗状态，那就是他偷你的东西被你发现了，如果因此杀了小偷不会降低在本城的名誉。

1.帮赌场的丽蓓嘉讨债 [exp+200]



弗瑞德（Fred）欠钱不还，赌场老板丽蓓嘉（Rebecca）要你帮她讨债。他长得像一般驼背的吸毒者，基本上可以在赌场下方的屋子——富力克(Flick)商店的外间屋里找到他（万一不在这里就到赌场找他）。对话时要按实际欠债数目（$200）说，他除了向你借一半钱($100)还债之后，还要再向你借$50还债，答应他吧，日后你会有好报的（过很长时间后回到这里，发现弗瑞德已是西装革履，俨然是位成功人士，为了报答你，他会送给你$2000、核融合电池x200、小能源电池x200、电浆手榴弹x1，不要客气，收下吧）。

2.帮赌场的丽蓓嘉向德瑞克拿书 [exp+300]

完成讨债工作之后，再度找丽蓓嘉聊天，她就会请你去向德瑞克（Derek）讨回一本借出去很久的书，书名是：凡德之花（The lovened flower）。丽蓓嘉说德瑞克会在东区妈妈桑的餐厅附近游荡，其实他大部分时候在餐厅前那个燃烧的铁桶旁，即使你找到他，他也会说丢掉了，不清楚书在那里，还是需要你自己去找。

对东区地面展开地毯式搜寻就太累了，其实这本书绝大多数情况下都在东区右上方树林里，仔细寻找被墙挡住的地面，就可以发现“一本书”形状的物品。其他可能出现的地点：东区酒吧上方厕所的马桶旁边、墓地里……

3.帮废车场的史密提找零件

帮东区餐厅给史密提(Smitty)送餐的任务应该只是为了指引你到这里，而找汽车零件的任务将很漫长，日后完成地下掩体市、蜥蜴城两地的任务之后，会在蜥蜴城拿到一个“控制器”，到时就可以回来找史密提拿车了。史密提有许多关于车子的知识，他说如果你可以找到一个零件——动力控制器（controller），再加上$2000，他就可以帮你整理出一辆可以用的车子。等你取得车子之后，还可以拿在克拉马斯杀鼠神后找到的“动力

控制器"，花$750委托他给你装在车上，可以增加汽车行驶效率，减低单位里程一半的能量消耗（否则太耗能量了）。

●史密提身后柜子里有个稀有物品"起士球"，物品收藏狂们一定要拿。

4. 让女鬼安息 [exp+250 & +600]

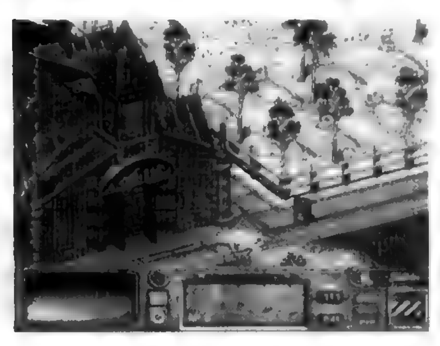
引发这一任务的前提是找展示木乃伊的"伟大的阿南尼斯"（富力克屋子左下方）问出女王的鬼魂在隔壁半夜里自言自语，然后，只要半夜到隔壁的空房子中，就可以看到一个女鬼（呈白色半透明状）现身，不断嚷着她的项链丢了。去东区餐厅向老板打听，得知西区街头混混裘依（Joey）嫌疑重大。于是在西区（两区间通道处）找到裘依，拿鬼吓他、杀他都可以拿回"安娜的项链"，但无法偷到手。把项链还给女鬼之后，鬼魂升天而化为一堆枯骨。搜出书柜里的铲子，去东区的墓园，右上角相连的三块墓地安葬的就是安娜一家，墓碑上的字分别是"塔麦拉.英士罗太太"、"安娜.英士罗"、"克里斯多夫.英士罗"，中间的就是女儿安娜的坟墓，安葬之后另外增加了不少经验，[exp+600]



●安葬方法是：对安娜墓地使用铲子（挖开）、把光标放在挖开墓地上、按住鼠标左键、在弹出菜单里选"背包"图标、再在背包的物品中选择安娜的枯骨（安葬）、对安娜墓地边的位置使用铲子即可（掩埋），注意千万不要挖到邻近的墓地，笔者当时在此就是不小心无辜得了个"盗墓者"的称号，虽然没有实质性的坏处，总是讨厌。

●如果此前接了东区餐厅给史密提送餐任务而没完成的话，餐厅老板会拒绝透露任何信息（直到你完成任务），而导致此任务无法完成，不问出线索，直接找裘依谈是无效的。

5.帮西区帮派打听东区帮派在教堂里做什么 [exp+500，+500]



西区的帮派总部就是富力克家对面的屋子。他们为了扩张势力和解决老大萝拉(Lara)的私仇，想对东区的泰勒(Tyler)帮采取行动，你如果能适当地介人其中，就可以凑到一部分解救伊克所需的赎金。东区的帮派抢了本地的肥缺 帮奴隶贩子看守教堂内的仓库，所以萝拉首先会先要你去打听教堂里放了什么东西。

去东区教堂，和门口右边的泰勒谈话，骗他说你是麦塔则(Metzger)派来的，就可以大摇大摆地进去巡查。原来箱子里装的都是化学药品，新里诺为了制造毒品，来个“两岸三地”直航：由丹恩城向地下掩体市购买化学原料，再运到新里诺“另做他用”。回去找萝拉，会启动她下一个行动(到新里诺后才知道萝拉猜错了，这些东西不是拿来做毒品，而是转卖给英克雷制造生化武器的)。

6.帮西区帮派萝拉跑腿，请麦塔则不要介入帮派火拼 [exp+200]

这几个任务都是连续的，上一个结束之后，萝拉就会直接要求你进行下一个任务，“口才”技能够高的话，去东区直接找奴隶贩子老大谈话即可，麦塔则表示：萝拉可以放手去干，[exp+200]。

7.帮西区帮派萝拉找到泰勒帮防守教堂的弱点 [exp+200]

回报萝拉麦塔则已同意，她会让你去找到泰勒帮防守教堂的弱点，跑去和泰勒谈话，发现他们晚上有个聚会，再回报萝拉，萝拉决定当晚采取行动，而且不会立刻给你酬劳，除非你加入她们攻击教堂的行列。笔者的建议是：最好不介人帮派战斗，即使介人也只旁观不动手为佳，当时笔者就是为了贪得手枪等武器而卷人了战斗，一念之差之下把萝拉和同伴以及教堂防守者在混战中全都收拾了，导致在此地名誉无法成为“偶像”，遗憾哪。

8.帮萝拉攻击教堂

如果答应萝拉，就会自动引发此事件，只要杀死门口的那个警卫就结束第一次战斗了，萝拉等几人打一人，很容易解决，从死去的警卫身上可以捡到初期来说很高级的武器“10mm手枪”，但如果你在战斗中先行自己进入教堂后会引发另一次战斗，只要萝拉不死，尸体越多，可搜刮的武器越多，不过基本上萝拉一伙是打不过教堂里的数个守卫的，游戏早期玩家较弱时要慎重考虑是否冒这个险。

●介入帮派之间的械斗，会让你在此地的声誉（karma）下降，所以这样子本地好事全做完后还是只有“被接受”或“受欢迎”而已，无法成为本地“偶像”，追求完美的玩家要小心。

【东边】

帮东区的酒吧打听西区的酒为何如此便宜 西区的酒吧一瓶威士忌$5（当然，你必须要先买过才会知道），东区的却卖$20，买酒的时候当然少不了向老板法兰基嘀咕两句，于是你就身兼商业间谍，帮东区老板去调查为何西区的酒卖得比他的货源（新里诺，可能是莱特家族？）还低。

于是跑到西区酒吧去问美丽的老板娘，却被她用“商业秘密”为理由，吃了个闭门羹。但若你再接再厉，继续边喝边问，老板娘就会告诉你：其实她自己做了一个酿酒槽（still，即酒蒸馏炉），所有的酒都是自己做的，这样才能压低成本。得知商业秘密的你，立刻跑回东区报告，得报酬$100，[exp+400]。

餐厅里有个常客（Bar Patron）丝塔西看来闷闷不乐，原来她想起以前所养的猫——卡豆（Cuddles）的事情，耐心听完之后，因助人解闷而增加经验，[exp+200]。

餐厅上方有个酒鬼卡尔（Karl）会向你要钱，给了钱之后又倒头大睡。第一次谈话时，一定要问到他的故事，务必要注意这里，如此才能顺利化解以后摩多克（Modoc）与鬼农场（Ghost Farm）之间的冲突。

9.破坏丽蓓嘉的蒸酒器 [exp+400或+900]

法兰基听了之后勃然大怒，悬赏$500要你不惜代价去破坏那个酿酒槽，这时你可以说服他，“有个更好的主意”：既然这边的酒比新里诺便宜，

就不要向新里诺买，从西区进货反而可以多赚一点——就可以和平化解这场纷争，[exp+900]。如果你没办法说服老板，就只好拿着铁撬(crowbar)去把酿酒槽打烂。但是笔者实在不建议这么做，因为那个法兰基讲话实在很讨厌，不小心的话，还很容易和他干上。

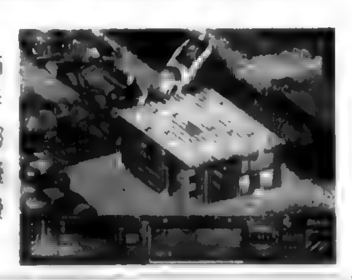
10.解救商人伊克（Vic）

这是主线上的任务，相当重要。伊克因为卖给奴隶贩子老大麦塔则(Metzger)一个不能用的通讯设备，所以被关起来，直到东西修好才能离开。伊克关在一进门右边的房间，和门口警卫说你要帮忙修理，就可以进入。根据他女儿日后的描述，伊克的修理技术很差，只有备齐所有的零件给他，他才能加以组装。现在他少了一个零件，原来就是先前在他的克拉马斯店屋内拿到的“伊克的无线电”。修好之后，还要给老大麦塔则$1000才能带人。如果现在钱不够的话，就先完成其他任务……

记得询问伊克，问他村庄长老给你的那个第13号避难所的水壶从哪来，他会告诉你是地下掩体市的双头牛商人艾德（ED）给的，世界地图上标出地下掩体市的位置，[exp+200]。

●和麦塔则的谈话中，有一段会问到那个设备要做什么用途，他会提到英克雷与新里诺。

11.帮餐厅送饭给史密提 [exp+150]



餐厅（diner）老板妈妈桑（Mom）站在屋里右边，和她谈话时，她会抱怨人手不足，于是请你帮她送肉给史密提。史密提在西区最左边的废车场小屋内，送完餐再回来找妈妈桑就可以结束任务，并免费饱餐一顿。

●如果接了送饭任务而不完成的话，会影响到向妈妈桑打听东区女鬼魂项链下落，她会拒绝回答你任何问题直到你给史密提送完饭。建议把使女鬼安息任务放在此送饭任务之前完成（如果你想留下那“饭菜”作为你的稀有物品收藏之一的话）。

[东区——解放奴隶]

奴隶贩子罪不可赦，如果你能将这个组织铲除，将可获得正义一方的爱戴，是否铲除奴隶贩子将影响本城的最终结局。

除奴隶贩子老大麦塔则用的是散弹枪外，所有警卫武器均为10mm手枪，装备并不精良，当你穿上"铁装甲第二代"后就很难受伤了，不过如果按正常次序玩，初期你到这里时可能还在持矛战斗，实力差距和他们比还是非常大的，要到相当时间以后才有实力来这里扫除奴隶贩子。

杀掉麦塔则（Metzger），即可获得不少经验，[exp+1500]。这场战斗可以等同伴都走到麦塔则身边后，再开始战斗，把房门反锁是无效的，外间屋的警卫会开门进里间屋支援，但屋外的敌人不会进屋里，如此会将战斗分为两个阶段，可在中途[illegible]伤之后再继续扫平剩下的警卫。战斗结束后显示后面的奴隶已经解放了，会看到老老少少争相逃出的情景，[exp+1250]。成功后去告诉西区赌场的丽蓓嘉这件事情，可以额外获得一笔奖金$1000（如果不要钱则加50点道德），之后会在破关画面中看到丽蓓嘉变成这里的首领。

如果你向麦塔则要求加入奴隶贩子公会，他会给你刺清，你的特别称号中会增加"奴隶贩子"一项，接下来会发生麦塔则让你领头到丹恩城周围的村庄捕捉奴隶的事件，如果这时你的队伍中有史力克，他会跟你翻脸、攻击你(因为他妹妹就是被奴隶贩子抓走的)。在村庄下方的棚子旁把几个带有武器的"奴隶贩子"消灭后（怀疑这里翻译有误，这些土著模样的反抗者不是"奴隶贩子"，而是反抗土著为保护自己的家人而战斗），麦塔则派来的两个助手就开始了他们的工作，把土著用棍子打晕后刺上奴隶的烙印……回丹恩见麦塔则，可得$1200，[exp+500]……以后还可有两次机会找麦塔则要抓奴隶的任务，第二次得报酬$1100，第三次$800。你还可以把任何自己队伍中的人类同伴卖给麦塔则……

●成为"奴隶贩子"后可使你队伍人数的上限消失，但非人类同伴将无法加入队伍。当奴隶贩子不是什么好事，建议玩家慎重选择。

●在野外遇到丹恩城的商队时很特殊，他们会因为你道德值过高而不同你进行任何交易，当你成为"奴隶贩子"后，试试杀掉商队首领后再和他的手下说话……

● 太早与奴隶贩子对上，难度很大，锻炼强些后再来，战斗将比较轻松。当然，通过新里诺得到高级武器后带着变种人队友来最保险，因为那时还有毒沼洞（Toxic Caves）底下的宝藏向你挥手……

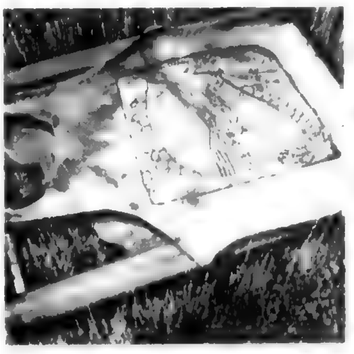
之后的世界地图上只有瑞丁城（Redding）和地下掩体市（Vault City）。照着伊克所提供的线索，应该是要到地下掩体市啦，不过途中竟出现一个不明的大城镇，于是顺路进去看看，原来叫做摩多克（Modoc）……

第五节 摩多克

一、本地情况

由丹恩城往地下掩体市途中会出现一个“未知”的城镇，进入后就是此地（以笔者的角色，大约9天的路程，世界地图距离10格）。

这是一个以畜牧为主的小村庄，以皮件和周围城镇交换食物，由于大干旱的降临，已经濒临毁灭的边缘。殊不知他们有幸住在地下的邻居，已经发展出良好的灌溉系统，足以供应充分的食物，并且愿意拿多余的食物来交换医疗用品与其他必需品。



这群居住在地下的人们自称史拉格（Slags），他们的祖先在核战爆发时就躲入了地下，长久下来，逐渐无法适应太阳下的生活，只有夜晚才能出地面活动。由于人口不断增加，迫使他们不得不向地面上发展。可是摩多克（Modoc）的人们发现了这些无主的牲畜与作物，毫不客气地占为己有。因此，他们用双头牛肉布置了许多血淋淋的假尸体，并在夜间扮鬼惊吓这些外来者，终于有效地保住了他们的财产，并让他们的家园获得了一个“鬼农场”（Ghost Farm）的称号。

在前往鬼农场屯垦的摩多克村民中，有一位卡尔（Karl）受不了惊吓而逃回村庄，却被同村的人讥为鬼话连篇，愤而远走丹恩城。在你带来史

拉格的通商讯息后，村民们反而误以为卡尔已被史拉格杀害，组织了一支武装部队，计划要扫除这些危险的邻居。如果你无法看出这些假尸体，并掌握卡尔还活着的证据，那么冲突将因此而起……

●这个村落并不在线索链上，找到此地纯粹是因为由丹恩往地下掩体市的途中一定会经过。你如果在丹恩城的餐厅未能问出卡尔的过去，那么最好等拿到车子之后再来，否则将难以即时阻止双方的冲突。

●这个乍看之下平淡无奇的村庄中，也有些神秘之处不为外人所知，例如餐厅外面充满瓦斯的地下，墙内藏着一些尖端的电脑装备，一群受过训练的野狗，看守着一只被囚禁的可怕变种生物死亡爪（deathclaw）。

二、任务列表

（1）费尔的花园中有着鼠害，想办法将鼠害除掉。

（2）费尔要你去找孔尼洛斯的金表，将它找出并拿给费尔。

（3）乔尼失踪了，将他找到并带回去找巴尔塞斯。

（4）乔尼正在史拉格山洞中，想办法将他带回去找巴尔塞斯。

（5）在摩多克城东北方的鬼农场有怪事发生，去该处调查并向乔报告。

（6）将史拉格的消息带给摩多克城的乔。

（7）乔对史拉格心存怀疑，调查鬼农场的死尸与卡尔发生了什么事。

三、流程

此地的任务要全部圆满完成需要一点特定的顺序，底下是笔者的建议：

（1）之前在丹恩城就问过卡尔的故事：在家乡闹鬼，又没人相信他，愤而出走。

（2）去帮屠宰厂老板看牛成功，在此地先累积一点声望。

（3）先去制革厂接下老板巴尔赛斯找失踪的儿子乔尼这个任务，问他乔尼失踪前跟谁在一起，他就会让狗跟着你。

（4）去杂货店接下市长乔探索闹鬼农场的任务。

（5）到了鬼农场之后，一定要“看出”竿子上那些尸体是牛皮伪装的。

（6）进入地下，接受史拉格老大比格传送贸易讯息的任务。

（7）回摩多克找市长乔解释一切事由，成功促成两地之间的贸易。

（8）到鬼农场向比格说一切OK，并接乔尼回摩多克，拿战斗夹克。

【主街】

帮屠宰场的葛力斯韩看牛：去找屠宰场老板葛力斯韩（Grisham）谈话，最后他会请你帮他赶走骚扰牛群的野狗。答应后人就会出现在牧场，杀光由上方下来的野狗群，从下方回到村子里见葛力斯韩，即完成任务，[exp+250]，牛群毫发无伤的酬劳是$1000、死一只扣$100。让所有的双头牛都不死绝不是轻而易举的事，接这个任务前最好先存储进度。

医治受伤的双头牛：屠宰场门前躺着一只脚受伤的双头牛，走近看一下它项圈上的牌子，原来叫贝丝（Bess），用"医疗"技能治好它的脚，获得经验，[exp+200]，从此这只牛会很感恩地跟着你在城里游荡。

屠夫葛力斯韩的女儿和儿子有可能成为你的队友，但笔者建议还是不要去惹他（她）们为上。

1.帮制革厂的巴尔赛斯找儿子乔尼

老板巴尔赛斯（Balthus）的儿子乔尼（Jonny）几天前和狗一块消失，然后狗独自回来了，所以巴尔赛斯会让你带狗一起去找（要记得询问乔尼失踪前和谁在一起）。这只名叫拉蒂的狗会说话，或者说你听得懂它的吠声：乔尼掉进制革厂门前的井里了，带一条绳子下去找他，市长兼杂货店老板刚好卖绳子。

先清理开村中央井口的杂物，再对井使用绳子，然后即可沿绳子爬到井底，井底有很多一元硬币：大概是个许愿井吧，拿一个会扣一点道德。在乱石堆前找到"乔尼的BB枪"后，如果你不知究竟，就跑去和巴尔赛斯说明情形：乔尼大概被压在石头底下了，就会草草完成这个任务（既没有报酬也不加经验值，拉蒂也会离开你）。

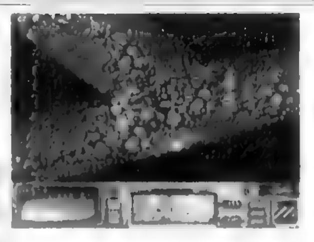
原来乔尼在井下玩耍时，石头崩塌下来，被在地下活动的史拉格一族救走了。之后接下市长乔（Jo）的任务，才会知道鬼农场的位置。到鬼农场之后，往地底的上方走，进入水帮浦区，狗会自己跑去认出乔尼来，这一小段任务便告完成。

●制革厂老板的家在工厂右边，只有老板娘在家，这里可以搜到一些钱和BB枪的子弹。

2.找一个方法让乔尼从鬼农场回来 [exp+2500]

帮着狗找出乔尼之后，还要促成两地的贸易，才能圆满完成这个任务，

完成任务后有不错的报酬：经验值、战斗夹克和狙击枪，具体见后。



3.帮市长乔探索东北方闹鬼的农场

乔（Jo）在门口杂货店内，谈话中会提到：屠宰场、萝丝的旅店、巴尔赛斯的制革厂、教堂等本地的情况，他还说自己兼任这里的市长、警长、法官数职等事，小心地问起“神圣的伊甸园创造器”的事，就会出现这个任务。

【鬼农场】

接下任务后，乔会在地图上帮你标出鬼农场的位置，出城前往东北方的鬼农场。如果白天去，走过屋中央的地毯就会掉入洞穴中，再跟着警卫走，就会去见老大比格（Vegeir）。如果晚上去，会有警卫守在路上，向他投降，也可以见到比格。

4.帮史拉格和摩多克洽谈贸易事项



比格是这个封闭在地下的组织史拉格的首脑，他会给你解释本地的相关情况，并给你一件信“史拉格通讯”，请你去摩多克洽谈合作的事情，然后你可以从比格身后方的屋门出去，爬铁梯回到地面，才知道出口就在农田之中（以后就可以走这个入口了）。

●如果你尚未接下寻找乔尼的任务，在地底往左上方走，地下湖区的水边有一堆小孩，和左上第一个小孩谈话，记得先问他的名字：乔尼，他就是后来制革厂遗失的小孩，乔尼会考你他父亲的名字，答案是：巴尔赛斯，乔尼说比格待他很好，但因为史拉格人惧怕光亮，所以一直没有送他回去，因此如果比格同意他回去，他才会跟你走。



5.化解市长对鬼农场的怀疑 [exp+3500]

回到摩多克主街把信拿给乔看，乔还是不相信他们，因为看过鬼农场那些假尸体，因而怀疑失踪的卡尔和其他的人是被鬼农场的人所杀，他目前还不想和史拉格进行贸易，除非你在一个月内搞定这些事，不然摩多克的攻击一触即发。

这时你对乔说的话很关键，将直接决定摩多克城和鬼农场的最终结局，你有三种选择：

(1) 告诉乔真相。如果你之前在丹恩城已经知道卡尔的故事，且已发现那些尸体是假的，就可以告诉他这两件事（否则去鬼农场问比格，他也会告诉你两件事的答案），市长这时会请你带个讯息去丹恩给卡尔让他回家，两地的争端得到了和平圆满的解决，[exp+3500]。

再追问乔关于GECK的事，乔却说只知道东方有个叫GECKO（蜥蜴城）的城市，并打赌你可以在那里找到GECK。

如果你先前向巴尔赛斯误报了乔尼的死讯，这时还可以跟他去再说一声发现了乔尼的下落，他会托你尽快把孩子带回来。再回到鬼农场，发现吓人的假尸体已经都清理干净了，告诉比格摩多克愿和他们交易后，他会送你一把“攻击来福枪”和若干配套的5mm JHP子弹，并把乔尼自动送回摩多克，可称皆大欢喜，和巴尔赛斯谈话，你会因为成功把乔尼带回来，[exp+2500]。为感谢你，乔尼的父亲还会送你一件经过特别处理、防护等级18的“战斗皮夹克”。

无疑，这是大团圆的最佳结局，最终结局中摩多克繁荣富强，笔者在这里强烈推荐做这种选择。

(2) 拒绝帮助乔。乔会很生气地告诉你GECK的事，然后让你离开，[exp+700]，最终结局中摩多克居民全部饥饿而死。

(3) 附和乔，向史拉格开战。会自动切换到摩多克与史拉格在夜间战斗的画面……下到地下，空空荡荡只有比格一个人，一接近即自动开始战斗，地下湖边已一个小孩都没有了。回摩多克，见乔，他啜泣着自言自语我们杀了所有人（包括小孩）。见巴尔赛斯，他也非常悲伤，因为他的儿子乔尼在混战中被杀。

在最终结局中，虽然消灭了史拉格，但是摩多克居民无法找到地下水泵，结果全部死去。很明显，这不是一个好结局。

6. 找回卡尔，化解摩多克与史拉格之冲突 [exp+500]

如果你在丹恩城没有问到卡尔的故事，才会出现这个任务。

摩多克的市长放话要在31天内攻击史拉格，你只好赶快找回失踪的卡尔以化解风波。如果之前在丹恩城没问到卡尔的故事，回鬼农场和比格谈话，他会说到从前农场那个人（卡尔）被吓到西北方了。而事实上，卡尔流浪到丹恩东区的餐厅内，整天烂醉如泥，和他讲起以前的故事，回摩多克告诉市长，结果他要你带个口信给卡尔，事情就此化解。

去丹恩的餐厅上方告诉卡尔这件事，卡尔因可以回家而哭个不停，慢慢向外走出（回家），你也因此获得摩多克居民的敬重与经验值。[exp+500]。

●丹恩到摩多克间路途遥远，这任务虽简单，但费时，而且荒野中的意外较多。如果先前在丹恩没问出卡尔的故事，那就等拿到车子之后再来。

7. 帮农夫费尔清除田里的老鼠 [exp+300]

农夫费尔（Farrel）的田里来了一群富攻击性的老鼠，但因村人怀疑他偷了朋友的金表，所以没人愿意帮他，只能仰仗外来的正义之士。这是一个小case，但贝丝如果跟着你，会有点碍手碍脚，注意田有两块，有些老鼠有毒，战斗时要稍微留神。杀净老鼠可自动增加经验，[exp+300]，但回报费尔后任务才算完成。

8. 帮餐厅老板孔尼洛斯（Cornelius）找回家传的金怀表 [exp+500，+1500]

9. 帮农夫费尔找回餐厅老板孔尼洛斯的金怀表

这个任务可以从这两个人身上分别接到，其实是同一件事。解决费尔上一个农场任务之后才会出现这个任务，他会提示你到餐厅附近寻找线索。

餐厅右边的小房子有个丢垃圾的孔可以下到地底：请先把同伴留在地面，以降低气爆时可能带来的伤亡。

底下的通道被石头堵住，可以用炸药炸开，但地底的瓦斯会引发连锁

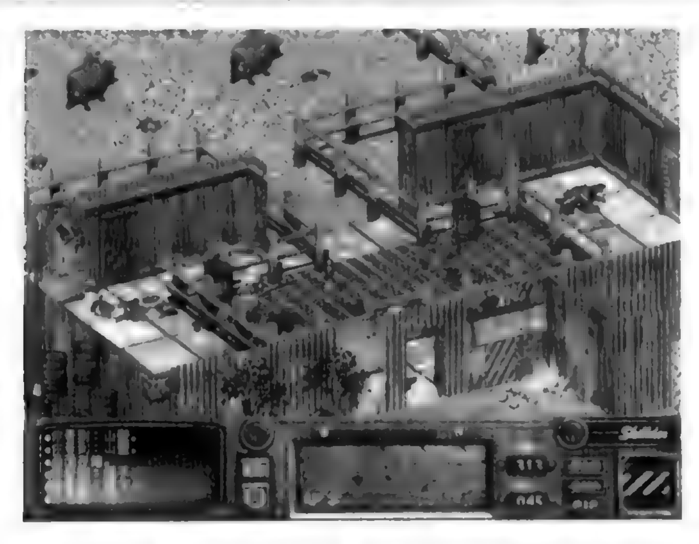
爆炸。把炸弹定时后，赶紧由梯子爬上地面，只要一上梯子就会发生爆炸，你会被炸飞到空中，幸无大妨碍，再下去之后可获得经验.[exp +500]。

通过石头堆，杀死一只大老鼠后，在老鼠窝找到金表(一本书的形象)。

●如果同时接下两人的任务，则拿给任何一人都会结束这两个任务。笔者建议拿给农夫费尔，因为餐厅老板会反过来诬赖你偷了他的表，虽然得点相同，但是感觉不太一样。

●餐厅老板娘梦丝（Rose）的老公会爆出很多好玩的小道消息，包括：他小时候和屠夫的女儿玩医生游戏、屠夫急着要他的儿女结婚、鬼农场是个危险的地方...

●餐厅左后方的屋子四周养着一些狗在保护某种东西，如果打开被石头封住的屋门，会发现里面藏着一只死亡爪（Deathclaw），而且会遭到村民（都是外来的商人）攻击……

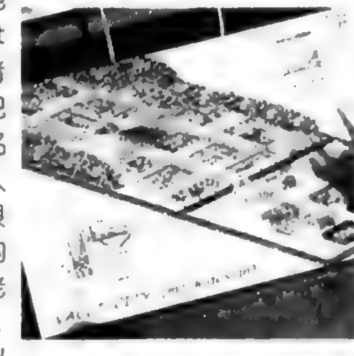


接着应该是要寻找伊克的线索，去地下掩体市找当初给他水壶的爱德（ED）。

第六节 地下掩体市

一、本地情况

第8号避难所（Vault 8）的居民发现辐射尘污染已经降到可接受的程度之后，走出地面，建立了如今的地下掩体市(Vault City)。这些人自命优秀，对外来者(outsider)采取隔离的措施，甚至把他们当成奴隶一般使唤（且又美其名为仆役，Servant），把人分成三六九等，享有的权力差异很大，感觉而言这不是一种令人愉快的制度。此地的首脑是个自命不凡的老女人：第一公民(First Citizen)，但议会对她有相当的制衡力量，所以有些事情直接找资深参议员麦卡路（McClure）会比较方便。



地下掩体市是所有城市中医疗水平最高的城市，瑞丁城的医生就是从这里搬过去的，而且在医疗方面这里有几件可做的事情，不过城外的老治疗机器必须维修后才能正常使用。地下掩体市的经济来源是用医疗用品来换取周围城镇的资源（瑞丁城的金子、破碎丘的铀矿石）。

此地目前有两大威胁：强盗与地下水源受到核废料污染。前者的幕后主使者是西南方新里诺城（New Reno）的彼希（Bishop）家族（其实彼希背后是新加州共和国），而新加州共和国频频说服本地加盟，也引起地下掩体市的疑虑。核废料污染的罪魁祸首是东北方的蜥蜴城（Gecko）核电厂，那里住着一群皮肤溃烂、不成人形的僵尸（Ghoul）。本地的人当然不屑和他们打交道，甚至想要以武力逼他们就范。

按照剧情安排，你之前的线索会让你以为这里就是寻找伊甸园创造器(GECK)的目的地，所以你在此地的主要任务就是先取得进入地下掩体市的资格、修好蜥蜴城的电厂或经过测试以取得市民资格、进入避难所底下搜刮东西。你会发现此地的伊甸园创造器也是他们赖以为生的必需品（更重要的是：无法抢到），而且避难所不止一个，所以你只好循着线索，继续南下破碎丘（Broken Hills）、新里诺（New Reno）等地。

你初到本地的评价是“令人反感的”(Antipathy)，连城外那些寄人篱下的次等市民也会对你保持着一定的优越感。你要先尽量帮助城外那些被统治的居民，再取得白天通行证，最后拿到公民资格就可以进入避难所地下掩体，拿到游戏主线上的一个关键物品(笔者也试验过用武力进入避难所，证明也是可行的，不过你在本城的名誉会变成“被怀恨”)。

刚到地下掩体市时会先进入广场（Courtyard，城外区)，这个地方的商店、政府机关都养尊处优惯了，下班以后就没有人要理你。如果是在大门外面的办事处，则无人看守。所以还没取得公民资格前，要晃到早上8点才可以进入市内，这种公务员作风也给你一个好处：趁着夜色，去门外这两间办事处搬家...

二、任务列表

(1) 将摩尔的手提箱拿去给新里诺的彼希家族。
(2) 帮史密斯先生买一个犁。
(3) 将杰特样本送去给裘依医生。
(4) 解决蜥蜴城发电厂的问题。
(5) 拯救阿曼达的丈夫，约瑟。
(6) 将啤酒以及酒（各10罐）送去给莉蒂雅。
(7) 将钳子以及扳手送去给薇拉瑞。
(8) 侦察蜥蜴城附近的八个地带，并且回报史塔克。
(9) 进入新加州共和国并将看到的事物回报给史塔克。
(10) 将琳娜特的盘片送去新加州共和国的卫斯丁。

三、流程

[广场](城外)

在帐篷的左上方，有个小孩科提斯（Curtis）在那边玩，一直嚷着他的洋娃娃尼克森先生（Mr. Nixon）丢了，在右边的地上帮他找一下，拿给科提斯后[exp+100]。洋娃娃在地上是一本书的形状，注意一下酒吧外被墙挡住的部份。在找到洋娃娃之后，小孩会自己玩起游戏，注意一下那些讯息，等到出现“岩石下可以挖出扳手”之后，就可以在右上的一堆岩石中（游标靠近会变成“手”的标志）找到“扳手”。这个扳手可以拿去给伊克的女儿换“超级工具箱”，不过避难所第二层也有一把(其实扳手在后来

许多城市商店也有售)。

城外诊所的安迪尔医生屋内有台老式自动医生,需要维修后才能正常使用(先对它使用"科学"技能,发现内部线路需要换,然后对它使用"修理"技能即可修好,[exp+100]),如果贸然请医生使用它治疗或装甲植入手术,你就会被治死,可以欣赏到很夸张的你被分解掉的动画了。

酒店前的帐篷内躺着一个人,进去一看,原来是喝了受到辐射感染的水的查理(Puking Charlie),对他使用两次"放射药"的话,可以救他一命,两次[exp+100]。

武器店下方的畜牧店中住着爱德(ED)——当初卖水瓶给伊克的商人,但他已经想不起来水瓶是在那里找到的了。但他会好心的帮你标示他当初经商的路线,于是破碎丘、新里诺、瑞丁城都会在地图上被标志出来,[exp+500](如果你来这里前还没有找到伊克,则此事不会发生)。

邀酒保盖西迪(Cassidy)加入队伍:酒吧里头的老板盖西迪板着一张脸在做生意。原来地下掩体市近来常遭强盗的攻击。在最近一次攻击中,强盗攻进栅栏,破坏了一些设备;再加上本地的警长在他店里闹事之后,还借故取消了他卖酒的执照。由于盖西迪已经不想在地下掩体市住了,只要你魅力够的话,他就会加入你的队伍,[exp+300]。这个新队员不善接近战事,战斗开始就会跑得远远的,但他狙击的本领很高,对敌人常可一枪毙命。而且他年轻的时候到过很多地方,所以每到一个地区,都会告诉你这个区域的特色。



1.解救阿曼达(Amanda)的丈夫约瑟(Joshua) [exp +500]

一进入广场,右边就有一间官方的办事处(Greeting Office),阿曼达的帐篷就在办事处的右边。她的丈夫约瑟因为酒醉打伤一名市民而入狱当奴隶好几年,她会请你救约瑟出狱。

在有办法进入地下掩体市市内之后,去奴仆分摊中心(Servant

allocation center)，骗里头的官员说：约赫是某种新型传染病某某（以玩家名字命名的怪病）的带原者，就可以促成官员迅速将他隔绝，放他出来；或者等到取得市民资格后，再担保他出狱，也可以完成这个任务（在和奴仆分摊中心的官员交涉时，居然还可以把你的队员史力克以$200的价格卖出，而他身上的装备会放在里屋的箱子里）。

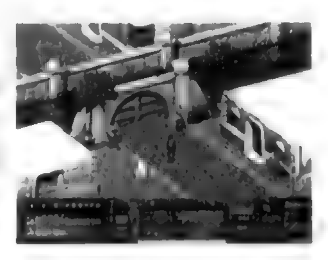
2.帮史密斯先生找个犁来耕作 [exp +250]

史密斯先生（Mr. Smith）的帐篷就在阿曼达帐篷的上面，看他愁眉不展的，一问之下才知道他们少了一个犁（plow），所以生计开始出问题。史密斯说对街的武器商“The Gun and Ammo”中有犁卖，老板哈利（Harry）可能愿意卖，到武器店花钱买下，回去向史密斯报佳音，则他会送你一把Eagle Desert（使用.44子弹）来表达谢意。

武器店有些值得一看的家当：.223子弹、Leather Armor Mk. II、Metal Armor、小能源电池等。

|市内|(进入城区)

要进入城区内，大门守卫会说：外来者要先向瓦乐斯（Wallace）取得许可之后才能入城，而瓦乐斯就在右边的海关办公室（Customs Office）内。



有好几种进入地下掩体市的方法：

（1）最容易也最方便的方法是脱下所有装甲，把你的蓝色第13号避难所制服给瓦乐斯看，他会大为惊讶，把日间通行证给你，并让你去找第一公民。

（2）如果没钱口才又不好，同样也很容易的是：帮瓦乐斯找到歹徒（raider）的基地，来换得日间通行证。歹徒基地（raider's base）在地下掩体市的下7格左1格，找到之后（下楼梯即可）还可增加经验，[exp+500]。

（3）和瓦乐斯的助理史其夫（Skeev）进行黑市交易，花$200或讨价还价花$150买一个“假的公民证件”（False Citizenship Papers），可以拿它进市内，但无法用它进避难所（买到手后还可以反过来拿这份假



证件勒索他，拿到$300)。如果买假证明，会一路被怀疑，不小心还会穿帮，而且也没办法进入避难所地下，所以还是乖乖地先拿日间通行证比较省事。

(4) 先向史其夫买，再去向瓦乐斯检举。"假的公民证件"会被没收，史其夫会被抓起来，你取得可以进入市内的资格，但还是无法进避难所。

(5) 和瓦乐斯强硬交涉（如果口才够高，说你有重要的事要找第一公民）。

(6) 如果有队员的话，骗瓦乐斯你是来卖奴隶的，花钱$500买。

(7) 从瓦乐斯身上可偷到一张"日间通行证"。

● 史其夫会告诉你夹带违禁品（酒、杰特……）入城的方法：成为公民(守卫不会搜公民身)；把物品放在奴隶身上(地下掩体市人的看法是没人会将贵重的物品放在奴隶身上)；花钱向他买假公民证件，"在五分钟之内成为公民"。

● 拿着日间通行证进入会被搜身，所以酒和禁药都无法带在身上。但这些笨警卫不会搜你的队员，所以……此外，变种人和僵尸是无法入城的，如果你到新锡城招到 Lenny之后，进入前要把他留在门外。如果已办过日间通行证又没带在身上，可以找瓦乐斯每次花$50补办一张。

【城区】

因为地下掩体市计划将所有的图书资料都要输入电脑，所以资讯中心的卡欧(Kohl)担心自己因而失去工作。去向他说你还是比较喜欢读纸书而非看电脑，他会高兴地送你两本书（科学参考书x1、电子参考书x1）。

3.帮酒店的莉蒂雅找一些酒 [exp +250]

刚进入大门右边第一间就是酒店，老板莉蒂雅（Lydia）会请你走私酒、啤酒各10瓶。这些东西在丹恩城比较多，现在才注意的话，要收集好一阵子，城市外的武器店和新锡城都有一些，笔者是从前面的城市一路累积过来的。

4.帮维修中心的薇拉瑞找一把扳手（wrench）和钳子（piler） [exp +250]

维修中心（maintenance center）的老板薇拉瑞（Valerie）竟然



是队员伊克（Vic）的女儿！薇拉瑞对你讲话很不客气，因为伊克的原故，但还是帮她解决工作上的问题，才能进一步改善父女间的关系。

只要你开锁的能力不是太差，扳手和钳子在地下掩体市山洞里第二层都有，但你要取得公民资格才能下去。所以先帮门外的小孩找洋娃娃，或者乖乖地先完成斯锡城核电厂的任务再说吧，不过扳手和钳子这两样东西不算稀有，在很多地方也可以买到。

将东西交给薇拉瑞之后，她会急着赶工，而要你一两天之后再来。再去找她时，她会说先前订的东西居然一下来了五套，摆都没地方摆，于是向她要了其中一套"超级工具组"（Super Tool Kit），刚好可以拿去斯锡城，给史盖特（Skeeter）换汽车零件。

如果你带着伊克去找她谈话，就会自动开始一段爆笑的女儿训话 原来伊克的老婆因为喝了太多地下水，而感染过量的辐射而亡（就是你要去斯锡城解决的问题），伊克又很不负责任地抛家弃女在外经商，修理的技术又很差，所以被骂得很凄惨……训话的最后是被你发脾气结束掉的。

最后你可以向薇拉瑞问起她老爸伊克的事情，经过一番唇舌之后，终于说服薇拉瑞接受伊克，帮他们父女化解了哽在两人之间的疙瘩，[exp+250]（父女相认发生的前提是伊克必须在队伍中）。

此后，她才可以收费帮你改造普通枪械（可讨价还价），可改造武器包括普通手枪和长枪，如：44 Magnum、Desert Eagle、攻击用来福枪、FN FAL。

5.帮史塔克到斯锡城附近巡逻 [exp +350]

监狱（Corrections Center）在奴仆分摊中心（Servant Allocation Center）右边的屋子，警长史塔克（Stark）会告诉你：他的主要工作是派遣巡逻队和抵抗歹徒（Raider）的攻击。

因为斯锡城核电厂的污染问题，地下掩体市有可能对斯锡城采取武力攻击，所以需要一个人去探勘斯锡城附近的形势。这个任务只须要在世界地图上，把斯锡城周围的8格全部经过一次即可，日后去斯锡城修反应炉时就可以顺手轻松完成。完成后找警长谈话，告诉他已帮他巡逻过，可得$300，[exp+350]。

●之前史塔克警长也会请你去找出强盗的基地(Raider's Base)，如果你先前已经帮过乐斯完成这个任务的话，就会叫你直接去向第一公民报告，如果你去找第一公民报告此事，最多可以拿到$500报酬。

6.进入新加州共和国并将看到的事物回报给史塔克 [exp+750]

完成上一任务后，再问史塔克有什么工作，他会说需要个人找到去新加州共和国的路线然后回来报告(需要进一次城)，这也是导引式的任务，因为NCR在主线的必经之路上。只要解决完强盗窝与NCR间谍事件后，记得来向警长结案就好。

跑一趟后回来见警长，得报酬$500，[exp+750]，并得到一个"动态探知器"(Motion Sensor)，据称是避难所科技公司出品的行动测量器，搭配哔哔小子使用，可以在当前地图上以红点标示出所有生物。

口才好的人，接下来可以顺路去仆人管理中心解救阿曼达的丈夫。

7.帮汤姆士.摩尔(Thomas Moore)把公事包拿到新里诺给彼希(Bishop)

自称是传教者(preacher)的汤姆士.摩尔站在监狱外面不远，他会喃喃自语地说：我们应该打破围墙的隔离，让城外那些人也进来……找他交谈，认同他的说法，就可以接到这个送包的任务。

这里有个有趣之处：如果你答应免费替摩尔送公事包，则到彼希处可以领到相应的跑腿报酬，如果你和摩尔讨价还价，勒索要钱才肯帮他送，摩尔也会把这个任务给你，但他会在公事包里放上一张小纸条，送到目的地彼希一看，原来这个纸条内容是"把送此包者干掉"，到那时和彼希的战斗将不可避免。

[中央议会区]

从市中心再往上走，即进入中央议会区。

帮参议员麦卡路调查瑞丁城使用杰特的情形：如果在此前已去过瑞丁城(游戏中先去哪个城市完全是自由的)，就可以告诉参议员麦卡路，你发现瑞丁城的



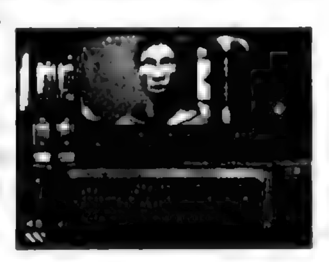


人在使用杰特，他会请你帮他调查，[exp +250]。从瑞丁回来后，把医生的发现再向麦卡路报告一次，他会请你帮他寻找解决之道，[exp +250]。在甘依医生研究出“杰特解药”后，你可以再拿着它向麦卡路报告，他也会请你拿去瑞丁城给那个医生。

在中央议会区最重要的任务是取得地下掩体市公民资格，这并不是件容易的任务，方法有二：

(1)解决蜥蜴城核电厂核废料外漏的问题后向参议员麦卡路报告。这种方法需要跑一些路，但实际上是比较容易完成的，具体见下。

(2)通过公民资格测试。如果你的智力和感知力（IN值和PE值）够高，可以考虑选择此方法，在中央议会中的公民资格的测试由葛列格理(Gregory)主持。从瓦乐斯的助理口中得知：这个测试根本是为了刁难外来者而设计的，据说开办至今尚无人成功，除非你的智力和感知力都有极高水准，才有可能通过。因为就算你通过他的笔试，在身体检查那关，他还有可能诬赖你有六根脚趾头（城外的医生处可以作手术切下脚趾）、你是变种人……但若你的角色全部通过这些测试，可以获得不错的经验，[exp+1000]。



8.解决蜥蜴城核电厂核废料外漏的问题 [exp+4250]

和第一公民谈话后会接到这个任务。这个任务与蜥蜴城的关系非常紧密，请参考“蜥蜴城篇”。

9.将琳娜特的盘片送去新加州共和国的卫斯丁

这部分情况请参看“歹徒基地”部分。

|进入地下掩体——第8号避难所|

取得市民资格后，就可以大摇大摆地进来搜刮战利品。第一层是医疗部，其中的医生、护士和医疗电脑都有好玩的事件；第二层现在被当做仓库，但是重要的房间都上了锁，所以如果您的开锁技能不高，最好在蜥蜴



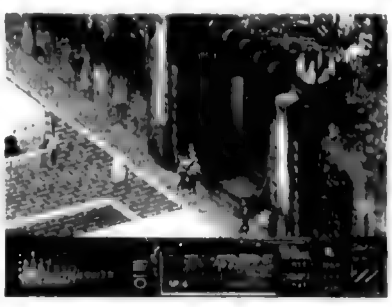
城卖汽车零件那个史盖特家里拿到开锁工具（lockpick）；第三层的主电脑、储藏室，和图书馆电脑都可以逛一逛

[第一层]

第一层医疗室的外面站着护士费丽斯(Phyllis)，她因为自小生活在受保护的环境中，所以没什么生活动力，如果智力口才够好能说服她到外面的世界瞧一瞧，则[exp+300]。

如果你的男性角色魅力够高，可以邀她一同用餐，排解她寂寞的芳心[exp+100]。日后回来再遇到费丽斯时，可以和她讨论地下掩体市的人工受孕系统和居民可以因辐射尘的关系而普遍不孕，如果你能说服她去找甘依（Tray）医生研究不孕症的问题，将可获得一些经验，[exp+300]。

如果你的医疗技能够高，则可以在费丽斯后面那部医疗用电脑里查阅资料（对电脑使用“科学”技能），找到“战斗植入器的设计图”，学到“战斗装甲植入手术”，[exp+500]，也就是在你的骨骼上加入一些防冲击的金属片或导热薄膜，以增强你在战斗时对外力冲击或其它攻击的抵抗力。你的“额外能力”会增加一项“地下掩体市的训练”，有了这种能力就可以让相应的医师给你做这种手术。这个手术共有四种，每种都需要拆掉一件护甲以取得所需的材料，目前知道三个会这种手术的医师，分别在地下掩体市城外、瑞丁城和三番市。手术的细节请参考“瑞丁城篇”。



虽然医疗电脑里头的资料有限，但是您可以不断地反复搜寻。刚开始电脑只会玩弄你 再找20次，也许可以发现新东西。真的再找20次以后，电脑开始骂人：你的智商只有4吗？……然后你继续按“再次搜寻资料库，确定没有漏掉东西”，电脑会说“已30次了”、“你已按了53次了”，继续按，电脑显示“好吧，听着，这是一个大秘密。你一定要在完成游戏之后去使用第三层的主电脑……”，这确实是个大秘密，建议打穿这个游戏的玩家选“继续游戏”然后来这里试试……不但可以无限升级，还可以把制作群的名单下载到哔哔小子那里。

10.帮甘依医生找个杰特的样本

甘依(Tray)就是费丽斯旁边屋子里的那个医生，很乐于和人交流医学上的发现。如果您的条件够的话（“医疗”技能达到75)，会增加一个对话选项“你刚才说你是医生，我也是个医生”，可以和他热烈地讨论一番，你的“医疗”技能可增加5%。甘依医生也会做装甲植入手术，但他会说很危险而不肯帮你做。

让他知道你是外地来的之后（选“当然了，我当然是了”），他会出$1000请你帮他找个杰特（Jet，游戏中的一种毒品）的样本来作分析。杰特到处都有，尤其在城镇间移动遇到强盗时，他们常常会带在身上（未取得市民资格之前，进大门时请先藏好，否则会被没收）。

当甘依托你找杰特后，如果你因此威胁他，会降低在本城的名誉一档，如果勒索$500，可以拿到，但降名誉并不值得；如果硬勒索$2000，会导致和甘依的战斗，不论杀了甘依还是费丽斯，都会被取消公民身份、降低道德、在本城名誉变成“被怀恨”、出门即引发战斗。这种情况应尽量避免。

隔了一段时间之后，医生会做好两瓶“杰特解药”（Jet Antidote)，并且请你拿去瑞丁城给那里的医生（他的同学）。拿到瑞丁给强此洛生(Johnson）医生之后，他会设法帮助当地矿工解除毒瘾.[exp+2500]。

> ●这是得到“杰特解药”的正规方法，在三番市的波斯当油轮上可以直接买到“杰特解药”，另外有玩家称可以说服杰特的发明人——新里诺的■朗制作出“杰特解药”，但笔者没试出来。

[第二层]

第二层有很多好东西，特别是中间的屋内，尤其要注意被墙遮住的地下铁箱（走近墙即变透明可以看到铁箱)。其中有些是护甲和重型武器（日后可以给破碎丘的警长用)，有些是精密的仪器，包含着日后任务用得上的物品，请不要随便处理掉。

下方房间内有：计算机语音系统（Voice Module，修理第13号避难所的主电脑用)、动态探知器（扫描敌人用，和警官史塔克给你的那个一样)。上方房间内的“红色存储器”（在三番市的钢铁兄弟会基地有用)、扳手与钳子（给伊克的女儿用)。这两间最重要的房间皆需要主角有较高的力量（ST值达到8）才能打开房门（如果力量不够可以服用“壮大灵”来临时增加力量)。

最可笑的事，每个黄箱子里面都装有净水晶片（Water Chip）。这个东西在一起的重要性，和目前的伊甸园创造器一样，没想到这里可以一次找到好几百个（笔者很辛苦地把它们尽量集中，大概有410个！）。

[第三层]

第三层可拿取：炸药、盖氏族计算器（得到你受辐射照射剂量的具体数值）、急救参考书（使用后提高急救技巧）等等。图书室（左下房间）内有台学习终端机（好像每个避难所放的位置都相同），对它使用“科学”技能可学到一些知识技能，[exp+350]。

避难所中央电脑的终端机就是右下不断发出讯息的那一台，虽然查不出第13号避难所（Vault 13）的位置，但可找到邻近的第15号避难所（Vault 15）。问它关于伊甸园创造器的消息，得知地下掩体市的那个先是放在本城物资供应处（Amenities Office），后来已经拿出来用了。但是有两个备用GECK的消息，一个被运来此地并被化为楼上那堆净水晶片，一个被运到其他的避难所。

将蜥蜴城电场内费斯特（Festus）给你的磁片放在身上，选择“将蜥蜴城发电场的磁片插入电脑之中”，就可以下载（Download）改善反应炉所需的资料。

这台终端机上有个哔哔小子的符号和插槽，如果你选择“将哔哔小子插入你找到的插孔”→“等等……”→“等等……”→“试着找出出了什么差错”→“不！不要！”→“取消！取消！”，结果是……原来你的哔哔小子已经过了维护的年限，它会帮你重新输入资料，包括北加州地形资料，从此你的哔哔小子中会增加破碎丘、蜥蜴城、新加州共和国、新里诺、瑞丁城和地下掩体市的所有地图资料，不用担心，你先前在各个城市中所记录下来的地图是不会消失的，哔哔小子处任何资料都不会失去。

●出Vault之前最好先休息到天亮（8:00），然后直接去找伊克的女儿，把钳子、扳手交给她，以免日后乱掉。取得公民资格后还可以到右边的Amenities Office屋子补充必需品，这里有不少书买，在早期是很有用的。

完成地下掩体市与蜥蜴城的任务后，应该先回丹恩城找伍德，顺便拿车，然后再到瑞丁城完成地面上的任务，或直奔破碎丘、新里诺。

第七节 蜥蜴城

一、本地情况



蜥蜴城(Gecko)就在地下掩体市东北方10公里内。这是围着一个还能运转的核电厂：5号反应炉（REACTOR No. 5）所发展出来的社区(所需要的铀矿石是从破碎丘得到的)，由于辐射污染十分严重，所以聚集着一群被世人遗忘、颜面伤残的僵尸(Ghoul)。这里的居民急需地下掩体市的医疗支援，但他们核电厂运作有毛病，造成核废料外漏，污染了与地下掩体市共同的地下水源，若不妥善解决，可能导致地下掩体市的武力攻击。

这里的居民绝大多数是Ghoul，他们是皮肤被辐射烧得溃烂的人，全身都是绿色褐色的斑块，相对于他们称为“皮肤光滑”的普通人，实在是很不幸的一群。本书按照游戏的提法把Ghoul都称为“僵尸”，从外观来看还算贴切，其实按照英文的原意Ghoul是“盗尸者”的意思。在许多城市里都可以看到僵尸，而本城的僵尸是爱好和平的，与普通人和平共处。

你在本城可以招到一个医生队员：廉尼（Lenny）－－他当然也是个僵尸；找到在丹恩城换取汽车的关键零件：动力控制器（Controller）；解决核废料外漏的事件，帮你取得地下掩体市的公民资格，好进入地下掩体市避难所。

其他值得一提的还有：核电厂内找到的“蓝色磁卡”(Keycard)，可以打开那瓦罗基地（Navarro）的后门（放出一只会讲话的死亡爪）；控制维修机器人的终端机可以与英克雷(Enclave)连线；有一只大老鼠“创新”试图统一地下掩体市与蜥蜴城，以拯救僵尸一族。

●这里的任务与地下掩体市息息相关，实则应该合为一篇，但因分量过多，所以把与核电厂有关的部分全部集中在此。

二、任务列表

(1) 解决蜥蜴城发电场的问题。

(2) 将发电场优化。

(3) 为史盖特取得超级维修工具组。

(4) 为史盖特取得三段电浆变压器。

(5) 帮伯西找出僵尸伍迪，试试去丹恩城找吧。

三、流程

[居住区](前区)

蜥蜴城的管理者哈欧（Honard）会告诉你本地急需解决的问题：从地下掩体市找到一个“液压电磁力场稳定器”，否则核电厂不但有污染的麻烦，还可能会造成巨大的爆炸，把一切东西炸飞。



哈欧右边的助理廉尼(Lenny)曾见过你的祖先（一代主角），游说一下就会加入队伍。他擅长医术，如果你的医术比他差，那么在使用“医疗”技巧时，他会主动跑过去帮忙。他也会使用手枪，只是不太灵光，带着他无法进入地下掩体市，有点麻烦。

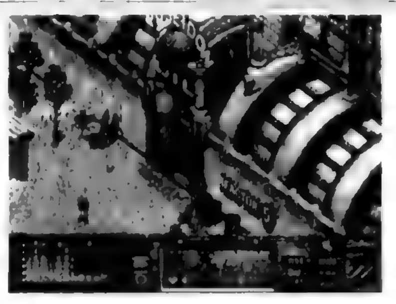
酒店里的老板伍兹可以教你玩“悲剧卡”游戏，并免费送你一副悲剧卡，在本城电厂的反应炉补给室里也能找到一付，据伍兹说这是杰特（毒品）之后第二令人上瘾的东西，一旦上瘾将花费很多的钱财。把这种“集换式卡片”称为“悲剧卡”，是游戏中又一处辛辣的讽刺和暗喻。

1.解决核废料外漏的问题 [exp+4000]或[exp+4250]或[exp+4500]

2.改善核电厂反应炉的效率（做最佳化设计） [exp+750，+2500]

这是两个很长的连续任务，须要在地下掩体市与蜥蜴城两地来回数趟才能完成，所以下面把两地相关的事件一并纳入。

首先，在地下掩体市的中央议会区内找到第一公民：琳娜特，从谈话中你会发现：这个避难所在120年前就走出地面了，所以根本不可能是你



祖先70、80年前出走的那个。拿着伊克的水壶会有不同的对话，但结果相同。不过，琳娜特说仍有一线希望：从避难所主电脑查出其他避难所的位置。但进入避难所必须具有公民资格，为此，你必须参加困难的公民资格测试。琳娜特明知正常人不可能通过这个测试的，所以她以此为条件，促使你去解决斯锡城核废料外漏的问题。

接着，到斯锡城的废车场（后区），往里走，有个三个方屋连在一起的建筑，中间那间屋的地上就是地下找鼠神的入口，和鼠神（一个奇特的地鼠）谈话，知道解决之道。再依据鼠神的指示，找后区地面上右边屋里的格登（Gardon）拿一片“斯锡城盘片”。

实际上，也可以直接找格登拿磁片，不过要经过一些口舌，而如果佩带着鼠神送给你的“护身符”找格登，他直接就会把“斯锡城盘片”给你，这块盘片上写着斯锡城经济数据，记载的都是地下掩体市与斯锡城合作（修好斯锡城电厂）的好处（格登屋里有“起士球”和“一叠‘悲剧卡’”，都是很稀有的物品）。

回地下掩体市，找行政中心的资深参议员麦卡路，他是个充满同情心的人，并反对武力吞并斯锡城，告诉他斯锡城需要这个零件，就可以获得他的支持：授权你到市中心的财产办公室（Amenities Office）找蓝提尔（Randal）拿所需零件（你修好斯锡城发电厂他就会给你公民资格），然后会自动和麦卡路提到经济磁片的事，麦卡路答应你尽量促成地下掩体市以医疗换取斯锡城电力的事，但前提是优化斯锡城的电厂，把经济磁片交给麦卡路，[exp+750]（如果找琳娜特报告斯锡城需要零件的事，这个可恶的老女人不但不给你零件，还会没收你的日间通行证后把你赶出城外，她没有丝毫地为斯锡城人考虑过，此后，如非动用武力，你就再也无法进地下掩体市市中心了，有日间通行证门口警卫也不让进，所以千万不要找琳娜特汇报、求助）。

财产办公室在市中心的维修中心（伊克女儿那家）的右边，去找蓝提尔即可拿到需要的“液压电子零件”（Hydroelectric Magnetosphere

Regulator)。

再回到蜥蜴城，把零件拿给地下的鼠神看，他会告诉你有三个方法可以将这个零件装上去：

(1) 说服里头的工程师费斯特（Festus）安装。

(2) 拿给机器人装。

(3) 自己装。

只要你口才不是太差，笔者推荐用第1种方法是最省事的。

进入蜥蜴城的核电厂（前区的右边，门上还有“POSEIDON OIL”字样），门口的警卫会指给你反应炉控制室、补给室、机器人控制室和反应炉的方位。先向左走到补给室，负责人杰米身上有本城的史盖特需要的“电浆变压器”，可以简单地通过交易得到，（费事的办法是找哈欧屋里或费斯特身上的“零件申领表”，然后再来找杰米领）。在补给室（supply room）右上方两间房间的铁柜中搜出“黄色磁卡”与“蓝色磁卡”；再向右走，以黄卡打开两个卫兵守着的黄色的门进入控制室，在左上房间里搜到“红色磁卡”，接着往右上走，经过控制室，最右上角房间内的就是费斯特（持“蓝色磁卡”可从后门混进那瓦罗基地，详见那瓦罗篇）。



在三种安装“液压电子零件”的方法中：

如选（1）是最方便的，如果口才和智力不太差，直接找费斯特谈话让他安装即可，开始他会因为信心不足而回来，再鼓励他一下就可以了，[exp+4250]，反应炉正常运作了。

如选（2），先用“红色磁卡”打开反应炉控制室的门，使用终端机，选择“初期化”，按“A1546761”、“5B576005”、“35C76863”的顺序输入密码，选择“启动维修过程”，然后选第一项，问“电磁控制器已接受，继续否”时选“是”，然后会出现“逻辑电路失败”，要求你手动控制机器人，按以下顺序选择步骤，输入程序：

（1）加强铀矿放射线保护罩。

（2）管理控制系统。

（3）调整铀棒控制器。

（4）设置电容器电压。

（5）探测电波控制器。

（6）安装电磁控制器。

OK，机器人将发电场修好了，[exp+4500]（如果你的步骤是错误的，“液压电子零件”将无法正确安装上，只要启动维修过程，它就会自动从你的背包中消失）。

如选（3），可以直接跑进里面去自己修，把“液压电子零件”使用在右侧那个红色轮子样的闸门上就OK啦，[exp+4000]，但里面有强烈的放射线辐射，不但会让你定时损血，还会使你受到“辐射伤害”（请检查你的身体损伤一栏），所以进去前要叫同伴留在外面，否则会很危险，受辐射剂量较大后必须及时治疗，否则可能永久丧失基本属性（力量值等），所以不建议采用这种方法。

无论用何种方法修好发电厂，你都会因此拯救了蜥蜴城，从而成为蜥蜴城的“偶像”。

●操纵终端机，会发现这台终端机还可以连上一个叫做“Poseidonet”的网路（选择“初期化”→“工作?”→“一种电脑网络?”），然后依次输入9X7299、70Y644、008Z21三组密码，竟然可以连到英克雷的主电脑。这时会出现一个身穿“高科技能量装甲”的人，请小心你的措选，否则可能在最终结局中连累到蜥蜴城。

安装成功后，再找费斯特谈话，他会说本电场还可以进行最优化设计，如果你同意，他会给你一个“反应炉盘片”，要你去地下掩体市的主电脑偷反应炉的设计资料，从而使蜥蜴城电厂得到最优化设计，提供强大的电力。

然后回地下掩体市，去议会找麦卡路说明核废料外漏已经解决了，他会给你梦寐以求的公民资格。进入避难所地下（市中心右边的巨大山洞），每一层都玩过之后，到第三层的主电脑可用费斯特给你的盘片下载核电厂最优化的设计资料，[exp+750，参考地下掩体市篇]，再回蜥蜴城（使用红卡）进入反应炉前的维修机器人控制室，在终端机上“使用”那有资料的磁片，就可以完成最优化任务，[exp +2500]。

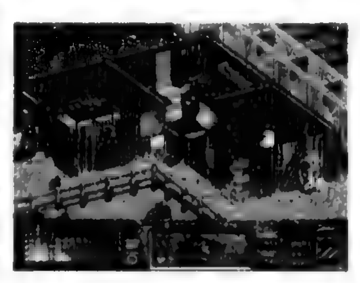
玩家的心理总是追求完美，但最终优化后完美的电厂却会给蜥蜴城带来灾难性的结局！这是非常发人深省的！建议不要完成把蜥蜴城的电厂作最佳化的任务，只修理好即可，否则在最终结局中，蜥蜴城会因为拥有强大的电力而被地下掩体市侵略，遭到占领，所有的蜥蜴城居民（僵尸）会成为奴隶而在电厂里苦度余生（地下掩体市的议员麦卡路最终并没有兑现他的以医疗换电力的诺言）。

●笔者第一次玩到这里时，没有找到鼠神，完全忽略了鼠神有关的情节，结果证明完全不影响修理电厂的情节发展，还是：找格登拿磁片、找麦卡路要零件、找费斯特安装，也同样解决了修理电厂问题。

[废车场](后区)

3.帮史盖特找一箱"超级工具组"(Super repair kit) [exp +250]

蜥蜴城后区（Junkjard区）的废车场技师史盖特（Skeeter）居然有最重要的汽车零件，但是他不愿意卖给你，只要你帮他找到一箱超级工具，就愿意和你交换。为了取得汽车得到种种方便，他的这个任务是必须完成的。在丹恩城废车场的商人身上有机会买到一箱这种工具，不然在地下掩体市帮薇拉瑞找到扳手和钳子后她也会送你一箱（在后来三番市的商店里也有售）。



给史盖特"超级工具组"后，[exp+250]，得到"控制器"，这是取得汽车所必需的零件，拿着它和$2000到丹恩城找废车场的史密提，就可以得到游戏过程中唯一一辆你可得到的车了。

●本地接下来有一个任务，会提示你到丹恩城找人，就可以顺便完成史密提的任务，并拿到车。

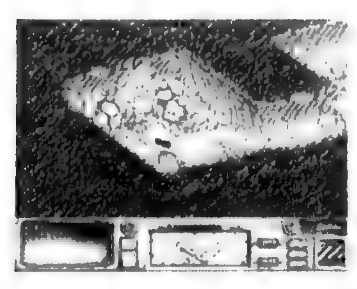
4.帮史盖特找个"电浆变压器"(3-step plasma transformer)
[exp+350]

在完成上一个任务后才会出现这个任务。

“电浆变压器”只在本城核电厂里的储存室负责人杰米身上有一个，可以找他交易得到（较方便），也可以拿着零件需求表（part requisition request form）找他要，零件需求表在哈欧家里和核电厂工程师费斯特身上都有。修好反应炉之后，可以用东西和费斯特换，否则用偷也可以成功。

拿到“电浆变压器”给史盖特后，[exp+350]，并可以请他帮你的枪械加装瞄准器，笔者最常改的是给“猎枪”加装瞄准镜。

5.帮伯西找回失踪的伍迪 [exp +1000]



伯西（Percy）的好友伍迪（Woody）喜欢旅行，但最近已经好久没有消息了。离开新锡城前到废车场区找商人伯西聊天，他会请你帮忙找寻伍迪的下落，他说伍迪最近一次的旅行是到丹恩城——原来伍迪就是那个被骗人魔法师“伟大的阿南凡斯”用来展示的木乃伊。到丹恩城揭穿骗局之后，就可以轻松完成任务，[exp+1000]。

笔者推测：伯西的任务应该只是串接丹恩城的汽车零件任务，以提醒玩家赶回丹恩城拿车。所以，接下来应该先直奔丹恩，然后再到破碎丘，或者先经过瑞丁城再去。

第八节 破碎丘

一、本地情况



破碎丘（Broken Hills）是个出产核燃料（uranium）的矿区小镇，在80年前由超级变种人马可世（Marcus）和钢铁兄弟会（Brotherhood of Steel）的一个士兵杰克伯（Jacob）所创立。杰克伯原来奉命去剿除马可世的部队，激战了一两天之后，俩人惺惺相惜而结为好友，并一起脱离杀戮战场，携手远走此地开矿。也因为如此，所

以本地没有种族歧视，人类、变种人、僵尸和平共处。

本地的商队首领是比尔，商队有三个通商地点，每个月出队一次，日期如下：新锡城是每月1日、新加州共和国是每月11日、地下掩体市是每月21日。参加商队只能赚到$200，但沿途多少会遇到一两次事件，战斗后搜刮的武器则可能价值上万元（游戏会视你目前的等级，调整敌人的强弱，会根据你“收益”调整战斗的次数）。你也可以找比尔接清扫牛场的任务，每天赚$100，最多干5次，然后特别技术会增加“经验丰富的探险家”一项，说明是“你拥有了抛掷牛的怪力”，同时[exp+500]，但你在本城的声誉会下降一档，从“中立”变成“受怀疑”。

此地通常是取得车子之后才会经过，所以游戏就设计一个“交通事故”——你开车撞到人了！第一次到这里时，停好车才发现有个名叫蓝皮尔（Lumpy）的Ghoul被你的车子压在地上，把他扶起来之后，他说比前些年被核子可乐卡车撞倒时好多了，还喃喃自语 我就说镇上要设置一些交通标志……

在本地你可以选择为善（帮助变种人，反对纯种人类的阴谋），这样在本地的评价会提高，也可以选择为恶（帮助纯种人类为难变种人），本地评价会降低，但你选择一方的任务就不能完成另一方的任务，就笔者而言是选择为善的。

本地好玩的地方包括 种族对立的问题暗涛汹涌，若干纯种人类阴谋要杀害所有的变种人；小镇赖以为生的矿坑不能工作了——空气清净机被一群疯狂的种族主义者破坏，需要你到新里诺拿个零件来修理；住宅区最里面有个疯狂科学家，正在进行提高蝎子与植物智能的实验，蝎子下棋所向无敌，除非你去向一棵出自同门的植物请教棋艺；警长马可世可以加入你的队伍，超级变种人的战斗力很强，尤其日后拿到能量兵器之后更是吓人；住宅区有个僵尸（ghoul）知道一个宝藏地点，但要大费周章才能问出，包括找个充气娃娃让他Happy…

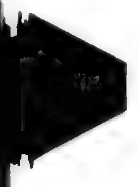
三、任务列表

(1) 帮马可世找到失踪的人。

(2) 将更多的电力引导到艾力克的家。

(3) 将法兰克及曼森从监狱里救出来。

(4) 破坏矿坑的空气清净机。



(5) 修理矿坑的空气清净机。

三、流程

|市中心|(前区)

进镇后要“完全”收起武器，入口的史提夫（Steve）才愿意和你讲话，他会告诉你本镇的老大是警长马可世等本地情况。

1.帮警长马可世寻找失踪的人 [exp +500]

镇上有些人莫名其妙失踪了，你深入查访之后，抖出了一个大阴谋。原来小镇里有一群人企图要铲除所有的变种人和 Ghoul，这些人在住宅区有个地下的秘密集会处，经常讨论他们的计谋。他们的行动包括破坏小镇赖以为生的矿区和暗杀变种人。变种人警长虽然明白这群人会带来危险，但他还是秉持着看证据办案的一贯理念，不肯采取行动。但被暗杀的变种人不会乖乖束手就范。结果是暗杀者反而被杀，成为这些失踪人口。



大家都在猜测镇上失踪的人跑到哪里了。和变种人警长马可世谈话，可以接受他的委托，开始进行调查。进入后区之前，先到去警长后面的屋子内搜出充气娃娃，把之前找到的猫爪杂志放一本在身上，并到酒吧去买瓶酒，另外带把铲子，省得再跑一趟。

东区镇民丹（Dan）的金发老婆也失踪了，原来她背着丈夫加入了这个组织，调查到丹时，他也会出$500请你调查他老婆的下落。结果在后区找到一个秘密的地下通道，这个通道有三个出入口：住宅区田里、Eric家下方小屋里和一个人类居民的家里。地下只有大蚂蚁，一路战斗找到尽头，发现了一些死人（破碎丘居民的遗骸）。其中一个就是丹的老婆，她身上有一封信，看了之后就能了解前因后果，原来丹的老婆也加入了这个反变种人、反僵尸的组织，暗杀失败反而被杀害。你可以在不明究竟的情形下劝丹赶快离开此地，[exp+500]，不过事情的真相似乎不是变种人的错。

回去告诉马可世这些失踪人口的下落，就可以完成任务，本地评价会提高一档，从“被接受”变成“受欢迎”。如果你先前是免费帮忙，成功后告诉马可世，他会送你一把装上瞄准器的 Scoped Hunting Rifle；否则只有拿 $500。

●最好在告诉马可世之前，先把信拿给比腕力的法蓝西斯(Francis)看，他会自首而离开城镇 [exp +1000]。并且去前区右下方探出这个反变种人组织要劫狱的事件，否则下一个事件就会自动结束。

2.和酒店里的法蓝西斯（Francis）比腕力 [exp +350]

酒店的老板是僵尸一族在此地的发言人，先向他买一瓶 Whiskey (Rotgut，以后找宝藏有用)，再赏一点小费，就可以问到不少资讯，他会告诉你本地有哪些任务可以接，包括和这酒店里的法蓝西斯比腕力，按照比赛前的约定，若获胜则可得到能量手套(Power fist)，如果输掉的话，嘿嘿嘿，不管是男是女，法蓝西斯都会叫你跟他回家。

●法蓝西斯带你去的房间中，可以搜出一个充气娃娃，在找宝藏时有用。

●小镇的医生荷里代(Wagon)住在酒吧右边。他会告诉你一长串故事，包括他向三番市的中国人方医生学习医术和人生智慧的经过，如果你耐心听完，以后他将帮你免费疗伤。到了旧金山之后，还可以和方医生聊起这件事。

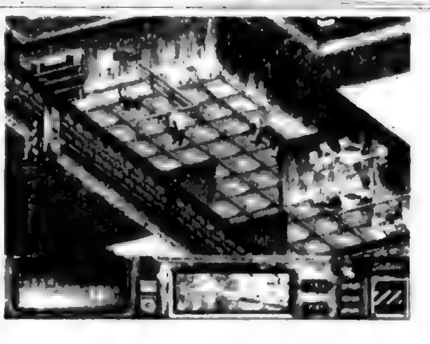
[阴谋]

如果选择为恶的路线，可以完成下面的两个任务，不过注意：这会使你在本镇变得声名狼藉。

3.救出监狱里的反变种人囚犯 [exp+1500]或[exp+2500]

镇上反变种人、僵尸的组织，已经破坏了小镇赖以为生的矿坑机器。他们的最后目标是要铲除所有的变种人，这个组织的本部在医生家右下方的杰克伯（Jacob）家，他是这家药店的化学工程师，非常具有讽刺意味的是 当年这个杰克伯的父母为了纪念本镇的创始人杰克伯而给他取了这

个名字，可现在他却成了阴谋杀害变种人组织的首领。和杰克伯交谈时，如果你透露自己讨厌变种人，而且愿意帮它们忙，才会出现这个任务(建议 你可以等他透露任务内容时再拒绝或接受，然后同样可以去向警长告密，也算完成了这个任务，[exp+2500]，警长知悉后会把杰克伯一伙投入监狱)。



杰克伯给你的任务是救监狱里的梅森和法兰克，监狱就在马可世的左上方，有一个活动的变种人警卫会来回巡逻。最好用潜行的方式过去开锁，只要打开门和里头的囚犯交谈，任务就告成功，[exp+1500]，此后会让你在此地的评价降低一档，由“中立”降为“受怀疑”。

为善还是为恶就看玩家的选择了。

4.炸掉矿坑中的空气清净机 [exp+2500]

如果你先前救出过囚犯，杰克伯才会给你这个任务。如果你已经去告密，则在哔哔小子上也会出现这个任务（看来像个Bug）。

杰克伯等人已经把变种人集中到矿坑，他会给你一个遥控开关，要你去炸掉矿坑中的空气清净机，以埋葬镇上所有的变种人。你只要走到住宅区矿坑中，将遥控器“使用”在空气清净机上就成功了，[exp+2500]。

再回去找杰克伯，他会感谢你的帮忙，并且告诉你杂货店楼下有些武器可以拿来谢谢你，下去一看，只有FN FAL、SMG、Desert Eagle、.44手枪、Combat Shotgun等不算太好的武器和子弹，完成这个任务会让你在此地的评价再降低一档。

|住宅区|(后区)

5.帮住宅区的艾力克（Eric）多要一点电力

后区第一间屋子附近有很多苍蝇，一进去屋子就有个人大喊 关门！赶快关门！！！原来是个可怜的僵尸，因为一堆苍蝇跑来舔食他身上腐烂的皮肤，已经快要抓狂了。谈话中知道是电力不够开冷气的关系(真好命)，

于是热心的主角自愿帮他去多要点电力。

到前区叫电厂的布莱恩（Brian）多分点电力，他会借口电力要优先供应重点地区而不同意，如果你的智力和口才够好，就会直接出现“铀矿电场输出的电量巨大，根本不缺艾力克家这点电”的选项，其实是布莱恩懒得费事，揭露他之后他就会乖乖听话，[exp+1000]。之后再去找艾力克，发现苍蝇已经减少了很多，感激之下他要报答你，如果你不要报酬，他会建议你到新加州共和国去寻找伊甸园创造器(这是游戏正确的线索)，否则你会得到“壮大灵”或$150，如何取舍完全看玩家的选择。

●如果智力和口才不好，会无法说服布莱恩，这样就必须再回后区跑一趟，找艾力克谈话，他会告诉你如何和布莱恩说。

●艾力克家的地上又有一幅猫王的画像，看来《异尘余生》(Fallout)设计群中，有人真的很喜欢猫王，连外星人都带了一幅...

6. 参加疯狂教授的实验 [exp +500，+500，+1000，+500]

住宅区右边有个教授在发明一种药，并且曾经用在植物与辐射蝎身上。您可以接受他的测试，和他那支戴着金边眼镜的辐射蝎比视力、敏捷度和智力；如果你能证明自己能力不输蝎子的话，就可以增加不少经验。

这只聪明的蝎子会用他那对钳子开锁 [exp +500] 做视力测验时会用尾巴打摩尔斯码来表示图形的方向，[exp+500] 下起棋更是所向无敌，你无论如何都赢不了它，只好推说它作弊......

教授说之前曾经用植物实验失败，这棵孢子植物后来被种在住宅区右上方的田里(后面有个阶梯可以下到地底)，你过去找到这棵孢子植物，它叫做西莫（Seymour），因为无聊而不断找人说话。它会跟你说：其实它的智力早就超过教授预期的水准了，但它也警觉到，表现得太聪明就会被教授解剖，所以一直装笨，最后就被丢在这个田里。

现在西莫觉得田里的植物都不会说话，很无聊，请你拿只铲子带他搬家，这个任务只要你身上带着铲子和西莫谈话就可完成，事成之后[exp+1000]，作为报答，它还会教你一套棋谱(英文版中称为Flying Liver Attack)，可以用来击败蝎子。

得到西莫的真传之后，果然击败蝎子[exp +500] 但是蝎子输棋之后恼羞成怒，跑来咬你……因为是蝎子挑起的战斗，可以杀死蝎子或外加上



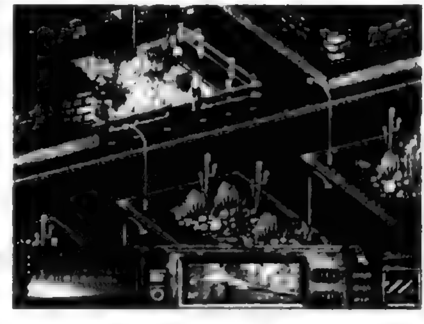
教授（身上有曼它特等一些药品），不会降名誉，也可以饶过他们，出屋即可结束战斗，笔者一般选择后者。

●如果不杀鹦子，以后还可以找它比赛，只不过是不加经验值罢了。

7.泰丰（Typhon）的宝藏 [exp +2000]

这个全身发亮、名叫泰丰的老僵尸，竟是一代中死亡之城尼可波里（Necropolis）老大赛特（Set）的儿子，他自称搜刮了一大笔财富，并埋在镇上某处，用宝藏来驱使你帮他做事。事后虽然发现不完全是那么一回事，不过他也没有说谎，只是有点可笑……

后面住宅区右上方房子（外面有个庭院，移植了孢子植物西莫）的僵尸泰丰说他有一些宝藏，只要你帮他找一本“猫爪杂志”，就可以把宝藏送你，拿杂志给泰丰之后一小时再去找他，他又叫你去新里诺找一个充气娃娃（新里诺的片场的柜子里确实有充气娃娃，其实镇上也有，在马可世身后的屋子里），拿给泰丰享受整3小时后（早一分钟都不行），又被他指使：只好再去前区的酒吧买瓶酒，喝了酒之后，他终于给你宝藏地点的提示，并获得不少经验[exp+2000]



泰丰的宝藏提示为：

（1）在市中心。

（2）藏在一个不会轻易被拆除的建筑下面。

笔者的提示为：

（1）那个地方很狭窄，需要一个小个子来帮忙。

（2）让我想起小时候集邮时，那些面额上万的邮票。

（3）事情过后，你马上会糊里糊涂地想不起来这件事……有兴趣的玩家，拿起字典学学名侦探柯南吧。

【矿坑】

B.帮矿区的赛斯（Laius）修空气清净机（Air purifier） 〔exp+1500〕

小镇赖以为生的矿区，因为反变种人组织的破坏而效能降低，使得矿坑中充满着有毒的瓦斯，变种人矿工们无法人内采矿。住在矿坑人口左边的变种人工头赛斯向你诉说了矿工的窘境，并请你帮他这个忙。修理机器所需的零件在新里诺城，找西区药店的老板洛尼斯可（Renesco）拿，告诉他暗语“金丝彩雀踢水桶”即可。另外，最好能顺便从新里诺黑帮头子沙尔瓦多房里拿到氧气呼吸器。

回来以后，向赛斯说东西已经到手了，进后区的矿坑。由于空气中充满着瓦斯，会持续失血，除了尽快之外，最好带药去，如果已拿到氧气呼吸器，就比较理想了。

目的地十分迂回，不要恋战，尽量往右上走，看到大型的变种鼠之后，由上方绕过它们就到了。看到机器之后，将零件“使用”在机器上就大功告成了，〔exp+1500〕，修好机器后，你就不会持续损血了，修好后名誉大长成为本城“偶像”。

然后去找赛斯，如果你之前是答应免费帮忙修，他会送你一支“战斗散弹枪”。

●矿坑的北端有一支小死亡爪还没长大，应该很容易对付。

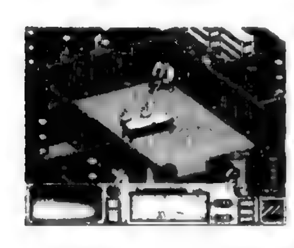
●矿坑入口处，刚进洞口的地方右边的岩石堆中有一条小路，可以通往一间密室，找到密室，〔exp +1000〕。密室的铁柜中有一个本地出产的核燃料矿石 （Unarium Ore），附近地上还躺着一个昏倒的男子。你靠近他后他会醒来，原来他是一个不知哪个年代的飞机驾驶员，在附近坠机，然后又被矿坑中的瓦斯弄昏，他的背景很奇怪，可能是某个游戏设计者自己喜欢的角色，和他谈话后，〔exp+500〕，从他身边的锁柜中可拿到一块“铀矿石”。

拿着这块铀矿石去找前区铀矿石提炼厂的负责人，跟他说“我有一块矿石需要提炼”，他会答应帮你，用一天的时间提炼，“你找出在破碎丘如何提炼铀矿的方法了”，〔exp+500〕，过一天后找他，他会说本镇由于矿里发生的危机真的很需要那些矿石，并愿意再加$500买这铀矿石，这时玩家有三种选择：①拒绝；②同意；③不要$500而把铀矿石赠送。如果选①拒绝



会得到一块“炼好的铀一号矿”（是游戏中独一无二的物品），如果选②则拿回预付的$1000提炼费外得到$500和[exp+300]，如果选③把提炼完的铀还给破碎丘，则[exp+1250]，在破碎丘的名誉可以提高一档。玩家对这件事的选择会影响最终结局时破碎丘的命运。

●提炼厂比较隐蔽，不太好找，在前区商队比尔的屋子门对面有个铁门，进去就是。



一切事情都结束之后，可以邀马可世加入你的冒险队伍[exp+1000]。他擅长重型武器和能量武器，HP值又很高，在游戏的前、中期有相当强的威力。但他因体型太大而无法穿任何护甲，在后期面对英克雷军的能量武器时，有点吃亏。若是因为这件事情引起种族之间对立的话，那必须等你修好矿坑的空气清净机，平息镇上的纠纷后，马可世才会加入队伍。

●马可世在队伍中时，你要注意除野外被攻击的情况之外不要杀害任何变种人，这样的话完成新加州共和国医生的毒针注射变种人实验，和在“军事基地”消灭变种人时最好不要带马可世在队，如果被马可世知道你杀害无辜变种人，就会跟你反目，只要他一离队，再和他说话他就会打你，无法再让他加入队伍——解决方法是“潜行”过去和他说话。

第一次到此城，离开后应该要到新里诺城拿零件。第二次来修好空气清净机，并邀请马可世加入之后就自由了，超级变种人队友的战斗力，在这个阶段还真不是差的。笔者对下阶段的建议是：

（1）先去过山岭军事据点拿些装备、回新里诺升级武器。

（2）再拿着新里诺的“电子开锁器”，带着马可世到克拉马斯附近的毒沼洞地下拿战斗护甲、Bozar。

（3）南下瑞丁城扫除异形。

（4）接下来可以直接到新加州共和国，再去歹徒基地扫荡，比较不会影响彼希家族和你的关系。否则直接冲进歹徒基地，再把各个证物拿到地下掩体市也是一了百了的方法。

第九节 新里诺

一、本地情况

里诺（Reno）是一个著名的离婚城，在那儿住满二个月就可以正式离婚。游戏中的赌城新里诺（New Reno）由四大家族共同控制：制造毒品的莫丁诺（Mardinos）、野心勃勃的彼希（Bishop）、火力强大的沙尔瓦多（Salvatore）和卖酒的莱特（Wright）。此地充斥着妓女和毒枭，有豪华的赌场、武器店、制片场和拳击场等等，威胁地下掩体市与新加州共和国的强盗组织也是由这里幕后出资。新里诺可以称得上是游戏中最有趣的城市之一，但要玩得好也不太容易，要看你如何在各股势力之间取得平衡。



四大家族分别都会给你两到三个任务，全部完成之后就会获准加入（不加入还会被当场格杀）。成为家族成员（made man）的好处包括可到商业区武器店买到威力更大的武器、买东西时的折扣等；坏处则是其他家族会将你视为敌人。因为坏处远多于好处，所以笔者的建议是：

(1) 同时接四个家族的任务。

(2) 即使完成最后一项任务，也不要回去报告。

四大家族的任务多不是什么好事，完成它们只是可以多赚些经验值而已，除非你立志扮演反面角色，而且不会增加你在本城的名誉。刚开始对这些老大讲话都要很尊敬，包括：先让变种人、僵尸队友离队，双手都不要拿武器，说话时使用敬语，否则任务还没接很可能当场就会发生冲突。

立志当好人的笔者，通常会依以下顺序完成四大家族的任务：帮莫丁诺送药到马厩→调查莱特小儿子的死因→将公事包拿给彼希（顺便找彼希老婆密谈、搜刮楼上的东西）→帮莱特前往山岭军事基地→帮沙尔瓦多杀老千→帮莫丁诺到片厂收保护费→帮沙尔瓦多去药局要钱→帮沙尔瓦多去沙漠交易。接着就可以回破碎丘去修理空气清净机了，能力够的玩家还可以完成莫丁诺的第三项任务——扫荡沙尔瓦多的巢穴。

你在此地的重要事件包括:

(1) 将车子的性能再度提高。

(2) 找到一个物资丰富的军事补给站——山岭军事基地（Sierra）之下落。

(3) 发现一个高科技的地下兵工厂来改造枪械。

与其他地区任务相关的部分有:

(1) 去西区的药店找到修理破碎丘矿坑所需的零件。

(2)在地下掩体市鼓吹民主的传教士托你拿一个公事包给彼希家族的老大。

其他好玩的事件还有:

(1) 危害世界的毒品杰特（Jet）竟然是由一个满口脏话的小毛头研发出来的，还可以把他拐到你的冒险行列中。

(2) 参加拳击赛，靠实力获得拳王的宝座。

(3) 在南方不远的坟场内，有个被活埋的僵尸（Ghoul），被挖出来之后还能边走边骂。

(4)可以由一位从地下掩体市出走的美女身上，得到哔哔小子零件，以提高你的语言能力。

二、[illegible]

(1) 找出前往山岭军事基地的路。

(2) 找回你被偷的车。

(3) 找出导致理察.莱特吸毒死亡的凶手。

(4) 找到漂亮男孩洛伊德，找到被偷的钱并杀鸡儆猴。

(5) 去找洛尼斯克并向他收取沙尔瓦多先生的保护费$1000。

(6) 在位于沙漠的秘密交易中充当保镖。

(7) 暗杀新加州共和国的卫斯丁。

(8) 将大提箱送去给马威的洛米洛兹。

(9) 向克里西根兄弟收取保护费。

(10) 帮莫丁诺暗杀沙尔瓦多先生。

三、流程

以下的说明，按照地理位置的顺序，轮到某家族后，把他的任务依次说清楚，其中还有若干任务需要远赴新加州共和国、山岭军事基地才能完

成，实际上，玩家完全可以自由选择完成哪些任务和它们的顺序。

|处女街|

第一次进入新里诺，首先来到的就是处女街。

1. 帮凯蒂找10本“猫爪”杂志 [exp+1000]

这里的妓院叫做“猫爪”（Cat's Paw），和你一路上找到的红色杂志同名。如果你身上带着杂志去找妓院老鸨凯蒂（Kitty）聊天，则可和她讨论起这件事。

她后来会请你拿10本这种杂志给她，要达成这项任务可不容易，你必须很早就沿途都很注意这种杂志才行。拿10本杂志给她之后，[exp+1000]，她会发现里头的第五本重复，于是还你一本。还你之前，她还会小心翼翼地把封面擦干净，并且发现某一本里正好在介绍能量武器，[exp+1000]，这本书非常好用，阅读之后会让你的能量武器技能+10%，而且不受你目前等级的限制（一般读书增加技能只能读到91%），所以最好留到技能很高以后再用。

2. 找回被偷走的车

只要你第一次进入新里诺的处女街，再离开、前往其他区域，回来之后就会发现车子不见了。用过车子的玩家，想必无法忍受没有车子的痛苦，所以无论如何都要把车子追回来。

目击证人只有妓院门口旁的小孩寇弟（Cody），如果你能通过对话取得他的信任，他就会带你到一个隐蔽的车辆改装厂（在[机械店]区）。跟着寇弟到改装厂之后，[exp+500]，暂时不要大开杀戒，因为这里的技术水准很高，你可以花钱$500（还价成功可降到$300），请这里的老大T-雷（T-Ray）帮忙改善你车子的性能，包括：增加电池、加强马力、加条绳子在车牌上，清洁里面后增加空间，听起来颇为诱人，在你以后的旅途中，可以省下不少燃料。

改装汽车之前，要先把车子拿回来。小弟都是花钱消灾（$1000，最少为$500），用此法和平解决还能增加经验，[exp+750]，女性角色可打点折扣，不过似乎有机会骗到手。在谈话中有个选项：假装自己是彼希家族的人，不过每次都会被识破。笔者猜想：如果成为彼希家族的一员，应该

就可以狐假虎威。不过完成彼希家族的后两项任务都要跑新加州共和国，而且很麻烦，应该没有人愿意等到那个时候吧。

和平取回车后，一看车后备箱里装的东西都还在，才长出了口气，但本地评价不知为何降低了一档。车子升级之后，如果玩家杀性很重，可以选择武力杀光偷车厂的人，虽然真正有价值的东西不多，但是凑一凑还是可以卖到不少钱，而且道德值反而会加30点，但笔者看在他们帮忙改装车子的份上，最后还是放了他们一马。

●如果无法从小孩那里问到线索，可以尝试给他肉干等食物或饮料，以取得他的好感。

●回处女街之后，可以从冠弟口中问出是谁偷的车，但是冠弟会被害（他所站的地方剩一滩血），笔者不建议这么做。

3.帮莫丁诺将大提箱送去给马厩的洛米洛兹 [exp+500]

四大家族之一的莫丁诺家族总部就在处女街，楼下是一家豪华的赌场：亡命之徒馆（Desperado），并且在新里诺北方不远处的马厩（Stables）生产毒品杰特（Jet），借以发展自己的势力，造成毒品的蔓延，是最恶劣的家族之一。杰特的发明者是一位满口脏话的疯狂小科学家麦朗（Myron），只有19岁，非常容易上瘾。莫丁诺网罗或说是软禁了麦朗，并在马厩秘密地以奴隶进行人体实验，藉以改良杰特的威力和进行毒品的生产。你可以说服麦朗加入你的队伍，他不算是优秀的战斗队员，但会合成多种药品，经常满口脏话，所以，趁他到其它城镇惹人厌之前，就把他丢下来比较妥当。

莫丁诺家族由一对父子当家，父亲基苏·莫丁诺是家族老大，身体已经不太行了（恶人恶报），儿子小莫丁诺却一副公子哥儿样。他们靠杰特累积了大量的财富，连开采金矿的小镇瑞丁，都沦为“挖黄金来买杰特”的惨状。如果你在地下掩体市曾经帮医生裘依取得一个杰特的样本，他就可以开发出解毒剂，日后才有机会让北加州脱离毒品的控制。

和老莫丁诺交谈就可以得到帮他送东西到马厩的任务，如果此前先和楼下的小莫丁诺谈过得到他的推荐，则和老莫丁诺交谈时可以提到此事，则老莫丁诺会提示你马厩的位置并自动送你到马厩（此外也可从第二街毒贩歪吉米口中问到位置）。这是一个很容易得手的任务，目的应该只是让马厩里的麦朗登上游戏舞台而已。

出城到了北方的马厩。找到左边的奴隶房，把盒子交给站在屋中央的洛米洛斯（Ramirez）就成了，[exp+500]，原来莫丁诺也用杰特来控制自己的手下。回来找老莫丁诺，可以拿酬劳$100，并接到下一个讨债的任务。

洛米洛斯身后方有个实验室，正在用奴隶进行人体实验。如果口才足够的话，可以找首席研究员麦多丽（Marjorei）聊天，取得一张进入地下室的"暂时的识别证"，向地下室的麦朗说他离开后莫丁诺才会发现他多么重要，就可以说服他加入你的队伍，里屋可搜到猫爪杂志和一些子弹等。

4.向克里西根兄弟讨债 [exp +500]

四大家族的任务都是连续的 向家族老大报告任务完成后，立刻可接到下一个任务。所以从马厩回来之后就可以继续向老莫丁诺要到这个任务。克里西根兄弟（Carsican）就是在第二街拍片的那个家伙，他非常畏惧莫丁诺，所以应该很容易收到钱。制片厂里还有一些东西可以顺便搜，包括地上的紫袍、柜子里的充气玩偶（和破碎丘的那个一样）等等。回见老莫丁诺，他会分你一半钱（$125），[exp+500]，并交给你第三个也是最后一个任务：暗杀沙尔瓦多，并提到他常年戴着氧气面罩。

5.帮莫丁诺暗杀沙尔瓦多先生 [exp+500]

位于第二街的沙尔瓦多家族与英克雷军有勾结，凭着从英克雷军得到的激光手枪而目空一切，过去有人曾经和莫丁诺、彼希家族的人发生冲突，结果靠着能量兵器以寡击众地取得优势，所以其他家族都对他们有戒心。

沙尔瓦多终年靠氧气罩活着，只要用偷窃技能偷取到他身上的"氧气罩"就可以置他于死地，他屋内的书架上还有一个"毒气罩"，偷梁换柱也可以杀死他，或是凭武力解决也行，但这场仗对现在的角色有点吃力，可以先去山岭军事基地拿到"战斗护甲"和"电浆来福枪"等装备，找到破碎丘超级变种人警长协助、甚至先到毒沼洞拿Bozar等提升能力再来可能减少伤亡的机会。

如果选择战斗，则楼上楼下两场战役合起来，可捡到9把左右的激光手枪，200发以上的小能源电池。回报莫丁诺后，[exp+500]，然后可加入他的家族，[exp+1000]，得到"左右手：莫丁诺"的称号。

如果选择消灭莫丁诺家族，可成为新里诺的偶像，并影响最终结局，从小莫丁诺身上可以搜到一把独特的战斗刀"小莫丁诺"。



●沙尔瓦多的第三个任务中，可以拿到一把激光手枪、提升能量武器技能和看到沙尔瓦多与英克雷勾结的情形，所以还是先完成那个任务后，再来歼灭他们比较理想。同样，完成之后不要再去找老莫丁诺谈话，否则就会加入莫丁诺家族了。

[第二街]

从处女街向上方走，出处女街就来到了第二街，这里有沙尔瓦多家族和彼希家族两大势力。

克里西根（Carsican）兄弟在第二街开了一家Golden Globes制片厂，专拍色情片。如果你角色魅力够高的话，找他谈话，可以因演出而得到"色情片超级明星"的称号，[exp+1500]（注意：如果你得到了这个称号，则所有黑帮老大都会拒绝和你谈话，要慎重）。

第二街的拳击场内有个矮矮的小斯督瓦特（Stuart Little），如果找他当经纪人，则可以上场比拳（代理费用要和他还价）。擂台上只能使用拳击手套当武器，空手或用脚踢会被判犯规、出局，一回合内如击倒对手两次则当即获胜。共打四场拳击赛，每场比赛之间可以休息，最后一位对手外号"绞肉机"（他的英文名暗喻泰森），当心被他咬下耳朵（不过好象没法避免），会减少你的魅力。

每场胜利后分别增加经验，[exp+500、+750、+1000、+1500]，四场都获胜之后，[exp+2500]，会获得一个"奖金斗士"（Prizefighter）的称号，并增加肉搏技能和防御力（toughness），且在新里诺城你会变得尽人皆知。

●若比赛输了一场，小斯督瓦特会把代理费比例提高到75%，再比若又输了，就不肯做你的代理了。笔者在肉搏技能72、力量9、敏捷度10、容易难度下连赢四场，赛后背包里多了两件纪念品：拳击手套、玩家的耳朵！

6.找到漂亮男孩洛伊德，找到被偷的钱并杀鸡儆猴

沙尔瓦多（Salvatore）家族就坐落在第二街西侧，楼下是酒吧，不过看起来生意非常清淡。沙尔瓦多过去就是黑道的背景，做事非常霸道，

再加上得到英克雷高科技武器的撑腰，令其他家族十分不安。老大路易士·沙尔瓦多在二楼的密室靠着氧气罩维生，接他们的任务时，千万不要带着变种人队友，之前也不要去拍片，否则老大不会和你讲话。

沙尔瓦多靠副手梅森（Mason）在料理杂务，所以这个家族的任务都必须通过他的指引。梅森说话十分无理，要接这个家族的任务，说话时要忍气吞声。

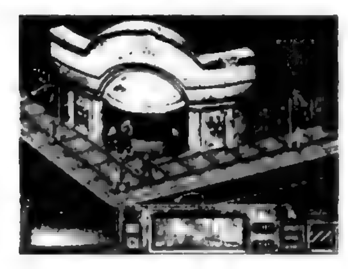
按照梅森的说法，城中的洛依德（Lloyd）在太岁爷头上动土，竟然在沙尔瓦多的牌局中耍老千。老大知道后十分愤怒，要你除了追回赌资之外，还要拿他立一个榜样给其他人警惕。洛依德自知事态严重，躲在处女街的Desperado赌场内不敢外出，你到赌场地下室可以发现其藏身处(赌场里地下室就在上楼楼梯的底下)。

找到洛依德后且慢动手，因为那一大笔赌资不在他身上。你可以和他交换条件，最后可以随他一起到新里诺南方的坟场葛洛沙(Golgotha)把钱挖出来。虽然笔者很想照约定放过他，但是这家伙自动进入战斗状态射击，笔者就很尽责地把他收掉了…

●葛洛沙到处都是坟墓，如果用铲子挖开，会找到“金牙”等稀奇古怪的物品，但你会增加一个“盗墓者”的称号。左下区最左上那个坟墓中被活埋了一个僵尸，挖他出来以后还会边走边嚷着：喝了一点酒，就被新里诺那些家伙活埋……

见沙尔瓦多，要报实数，他把追回款的一半（$500）给你作为酬劳，同时，[exp+500]。

7.向商业区的药局催讨保护费



这是沙尔瓦多的第二个任务，其霸道由此可见一斑 西区的药局已经缴过这个月的保护费了，老大为了试炼你，还是要你再去收一遍（$1000）。

药局的老板气急败坏地坚持已经交过了，不管你如何威胁都没用。你如果傻傻地回去找梅森确认，还会被讥为没用。因

为药局老板和阿罗由有点渊源，所以笔者只有趁机向他拿一些药，就回去花钱消灾了。回见沙尔瓦多，会给你25%的钱作为酬劳，[exp+700]。

8.在位于沙漠的秘密交易中充当保镖

沙尔瓦多和英克雷军勾结，进行秘密交易，前者提供化学药品，而后者提供激光手枪，第三个任务就是要你在交易中充当保镖（实际就是在旁边看着）。沙尔瓦多和梅森都不会告诉你这个任务的地点，和梅森谈话后，傻乎乎地跟着他进入沙漠。目的地有一台直升机和两个穿着高级能量装甲的英克雷人员。梅森把运来的化学物品交给他们，他们也把成箱的激光手枪换给了梅森。谈妥后，英克雷的机器人就会开始搬运工作。

在整个过程中，都不要靠近英克雷人员，否则你会被两边的人马夹杀。结束之后，梅森要所有人自行回去，你离开那块区域之后，才发现根本还在新里诺的范围内。

再回去找沙尔瓦多就成了家族成员，[exp+1000]，成为“左右手：沙尔瓦多”，建议不要如此，你可以等到莫丁诺第三个任务时再回来。

●笔者未试出的情节（下面的情节笔者未试出来，但有玩家玩出，此外在沙尔瓦多屋里的箱子里也能找到一把激光手枪）：承接这个任务的同时，不要向沙尔瓦多问问题（问了他也不会讲），可以趁机向他要一把激光手枪。东西要找门口的梅森拿，拿到枪的同时，还可以问他使用方法，结果会让能量武器的技能提高5%，而且不限等级。

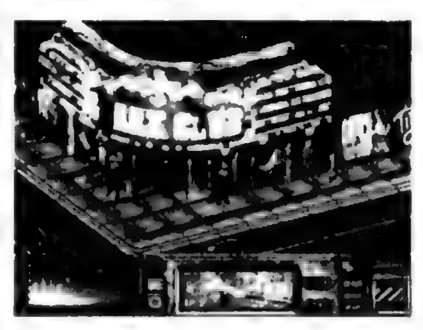
9.让新加州共和国的议员卫斯丁死于意外

第二街的彼希（Bishop）家族是新里诺中权力欲望最强的一个家族，老大是约翰·彼希，他不但资助歹徒（Raider）去攻击地下掩体市，还想把势力扩张到新加州共和国中。彼希夫人莱丽斯·安·彼希原来是地下掩体市的公民，中了彼希的诡计后只好跟着他来到新里诺 彼希的女儿安琪拉，骄横跋扈。教堂的牧师会提醒你要注意彼希母女两人……

彼希家族在第二街经营着一所比处女街还要豪华的Shark Club赌场，一楼有个演艺场，楼下有个拳击场，地下室的柜子里有件独特的物品“装有铁片的拳击手套”。这个家族的重点是三楼保险箱里的东西。

以送东西为名到三楼见到彼希，把“摩尔的箱子”交给他，就算完成

了摩尔的任务，[exp+500]，但道德会减少。然后就可以接到彼希家第一个任务 让新加州共和国的议员卫斯丁死于意外。这个任务必须远赴新加州共和国。顺序是找警长介绍工作→去医生家拿毒药→进卫斯丁家下毒，但且慢下手，细节请参考 “新加州共和国篇”。



彼希太太在二楼左边第一个房间内，由于丈夫行恶、女儿糟糕而心情郁闷，想找人喝酒，喝酒之后心情更郁闷，一定要在她睡熟前问：“你是地下掩体市的人？”她就会提到曾从地下掩体市拿走一个哔哔小子记忆增强零件，然后在梦话中会说出她屋内墙上保险箱的密码（每次游戏时都不一样），使用开锁技能打开保险箱，可得：哔哔小子语言增强器、项链、化妆品等。

●如果没有和彼希夫人在谈话中提到哔哔小子增强器，则它不会在保险箱中出现。

●你身上是否带有保险套，会影响游戏最终结局，如果有会消耗掉，如果没有，最后的破关画面会介绍彼希家族日后由彼希的儿子接掌，而他的生父不祥……

使用哔哔小子增强器后，口才技能+10%，[exp+500] 彼希夫人的隔壁是她女儿的房间，不过保险箱里没什么值得拿的，再隔壁就是彼希先生的房间，保险箱上锁又加了陷阱，先解陷阱，[exp+100]，然后开锁，其中可搜到：猫爪杂志、“彼希的磁片”（记载着彼希资助骚扰地下掩体市的强盗的明细）、“歹徒地图”（可使用，若使用则歹徒基地地图记入哔哔小子）等。

10.刺杀新加州共和国的副总统

新加州共和国副总统住在后区的西边，大门有个通电的力场保护。进入前必须先向总统助理偷到“总统通行证”，（细节也同样参考“新加州共和国篇”），完成任务后回见彼希，[exp+2500]，他要求你加入彼希家族，如

果加入,[exp+1000],成为彼希家族中的一员,特别称号中增加“左右手:彼希”一项。

●在此后,最好不要和彼希谈话,容易引发战斗,如果杀了彼希家的人,你的特别称号中的“左右手:彼希”一项就会被删除。

[东边]（东区）

从第二街向东走就会来到这里,这里是莱特家族的地盘。

11. 找出小儿子理察的死因 [exp+500、500、1000、2000]

相比较而言,东区的莱特家族在新里诺最“正道”:只靠酿酒、卖酒维生,所以势力也最弱。而且这是个真正意义上的“家族”——所有成员都是老大奥薇尔·莱特（Orville Wright）的亲生儿女,总共约有28名子女!连房间里都要放上下铺的床才够用——这完全归功莱特先生与太太的共同努力。但是这个妈妈有点洁癖,如果你当上拳王她会胡言乱语一番,更离谱的是,她竟然和西区那个酗酒的牧师组织了一个戒酒联盟,鼓动市民排斥自己家族赖以为生的酒精饮料。应该是老大有点“惧内”吧,竟然也答应要配合活动,进而关掉酒厂。但若你走到对面仓库的地下室一看:一大排制酒的机器和忙碌的奴隶,嘿嘿,惧内的老大似乎也只是阳奉阴违而已……



莱特先生的小儿子因为注射毒品而死。莱特先生再怎么样也无法相信一向是乖宝宝的理察竟会因吸毒而死,于是要你展开一场调查……

接任务的顺序建议为:向仓库内的克里斯（Christ）要工作→向莱特先生门口的基斯(Keith)说你是克里斯介绍来的→找莱特先生要到任务。离开房间后,先问门口的基斯关于理察的情况,得知理察的房间被他母亲保存原状,然后理察房间的书架上可以找到一瓶理察用过的“空的杰特

罐”,[exp+500](理察的房间在左侧从上往下数第二间,注意如果不问基斯,则“空的杰特罐”就不会出现)。

去第二街拿空瓶问毒贩歪吉米，他会告诉你这瓶子里混了蝎子的毒液，理察是被毒死的,[exp+500]，并建议你去找洛尼斯和朱尔斯可询问。拿着空瓶去逼问商业区药局的洛尼斯可,他会想起沙尔瓦多曾经委托他做这么一瓶毒药,[exp+1000],最后再回去告诉莱特先生这件事,就算大功告成，得到报酬$350、一些酒和子弹,[exp+2000]，如果错指认是歪吉米或洛尼斯可，则他们会被莱特干掉，经验值得的也少,[exp+500]，但莱特仍会交给你下一个去找山岭军事基地的任务。

●带着酒去找塔里神父，他也会告诉你对街的洛尼斯可有嫌疑。

●某些情况下会找不到那瓶空罐,这样你就不得不自己到城外南方的高洛沙坟场，找出理察的坟墓，并由尸体判断出死因，那样将会得到“盗墓者”的称号，尽量避免用此法。

●莱特家的书架上也有幅“抽象画”,和破碎丘的那幅一样，实际上画的是著名歌星“猫王”艾尔维斯，异尘余生制作群中肯定有狂热的猫王迷，所以才有这件道具的多次出现(这里、破碎丘、新加州共和国)，一代中的“坠毁的飞碟”意外事件中从外星人尸体上都可以搜到猫王的像，实在是很夸张。莱特家墙上的保险箱上装有机关，使用开锁技巧未成功会引发爆炸。打开一看，里面有酒、散弹枪子弹、钱等，并没什么特别的东西。

12.找到潜入山岭军事据点的方法 [exp+1000]

找到了真凶，莱特先生虽然想报仇，但又害怕沙尔瓦多家族激光手枪的威力。他知道新里诺北边有个战前的军事据点，传言里头有各式各样的强力武器(真的很强，连大炮都有)，但派去调查的人都一去不回，于是这项任务就落在你头上了。

上一个任务完成时，莱特先生就会要求你完成这个任务，并且帮你在地图上把“山岭军事基地”(Sierra Army Depot)的位置标出来，这是目前已知的找到这个基地的唯一方法，所以完成前一个任务十分重要。

山岭军事基地里可以搜到成吨的优良武器，包括一代中最强的电浆来福枪(拿回新里诺武器商地下室可改造)、三件战斗装甲、一把限量版BB枪、迫击炮及弹药等等。还可把超级电脑天网(Skynet)装在一台机器



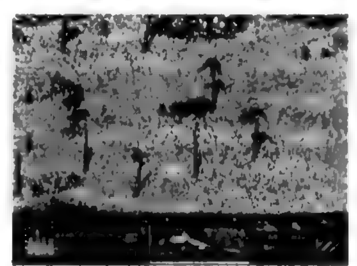
人身上，然后成为你的队员。不过“开锁”和“修理”技能在那里十分重要，带辅助工具或者调低游戏难度都会有所帮助，细节请参考“山岭军事基地篇”。

完成之后，回来找莱特先生报告，就可以加入莱特家族。笔者的建议是不要加入任何一个家族，所以回来以后千万不要再找他谈话。另外有趣的是，如果把其他三家族全部消灭的话，就会自动成为莱特家族的成员。

[商业区](西区)

从第二街往西走，就来到了这里。

教堂内有个酗酒的塔里（Tully）神父，经常白天喝得大醉、倒在卧室地上，买酒给他喝的话，就会听到别人向他忏悔的内容——几乎包括了新里诺所有重要的事，但是要问一段给一瓶“圣水”（这是塔里神父对酒的别称）。

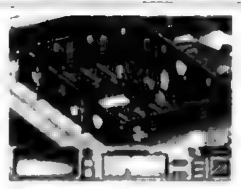


破碎丘需要一个修理空气清净机的零件，必须找西区药局里的洛尼司可（Renesco）拿，向他要的时候还会被刺探。他和你出生的阿罗由部落颇有渊源，所以后来沙尔瓦多要向他加收保护费的时候，笔者就自掏腰包付了。

13.帮西区武器店老板找一把激光手枪

西区的武器店也是一处很重要的地方，首先，在这里有机会买到“计算机语言模块”，这是修理第13号避难所主计算机的必须之物，是除从地下掩体市避难所第二层搜到外的另一种取得方法。实际上，武器店老板艾尔及（Eldridge）和四大家族都有联系，如果成为任一家族的成员后，都可以来这里要求购买“特殊的武器”，则艾尔及会拿出一些威力强大的武器，笔者甚至见到过其中有Bozar。

武器店有个秘密的地下室，地下室中有个游戏中最厉害的武器专家阿尔基南，你可以请他帮你改良很多种能量武器，包括火焰喷射器、电浆来福枪、激光来福枪、动力拳套、赶畜棒、电磁手枪等等，还可把火焰喷射器的燃料升级，而且，通通免费！你以后的问题只剩下去那里换钱而已。（这里还有个小Bug：你把武器的弹药卸下后找他升级，升级后里面会装满弹药）。



你可以用“明”的方法进入地下室，也可以用“暗”的方法。前者是先花钱拿给上面的老板升级，直到他说他不会改火焰喷射器为止，这时你就可以要求他让你直接找武器专家沟通——这个方法的谈话技能要够高，笔者很少试成功过。后者是走侧门自己溜下去：老板白天会走到前面做生意，晚上则回到右上方的卧房休息。趁白天的时候，由武器店左方侧门潜入卧房，避开看家的狗，找到后方一个被大柜子遮住的楼梯，下楼就看到武器专家了。

这个地下室有三个被墙壁挡住的地方值得一搜，尤其是左上方的冰箱内有一个电子开锁器，可以拿来打开克拉马斯附近那个毒沼洞的电梯（可从毒沼洞底层里得到非常吸引人的Bozar、战斗装甲二代，在这个阶段尤其管用，不过请带两个对付机器人很有效的振动手榴弹去，否则你就要等着吃三发火箭炮了，请参考“克拉马斯篇”）。

根据朱尔斯（Jules）所提供的情报，西区军火商有着强大的军火，而沙尔瓦多家族的每个成员又都配有一把激光手枪……当然，接下来你就会想去那里弄一把玩玩。没想到艾尔及的军火很多，就是没有激光手枪，于是你自告奋勇要帮他找一把当镇店之宝。

日后与英克雷接触之后，拿激光手枪的机会很多。现阶段知道的方法如下：

（1）在山岭军事基地里有三把；

（2）接下沙尔瓦多第三个任务时可以向老大要一把；

（3）完成莫丁诺的第三个任务，也就是杀光沙尔瓦多家族的人后，几乎每个人身上都有一把；

（4）到军事基地（Military Base），还不用杀光第二层就可以拿到激光手枪。

●如果未找朱尔斯了解到有关情报，和艾尔及谈话中将不会出现这个任务。

笔者建议在新里诺一定要向莱特接到山岭军事据点的任务，进去搜刮完之后还要回来将武器升级。之后，先去破碎丘修空气清净机，并邀警长马可世加入队伍，接着去克拉马斯地下室搜刮装备，再去瑞丁城清除矿区内的异形。然后再继续一般的正常顺序：新加州共和国、第15号避难所、第13号避难所……



第十节 山岭军事基地

一、本地情况



山岭军事基地(Sierra Army Depot)位于新里诺城北方不远，是新里诺的莱特家族为了对抗沙尔瓦多家的激光手枪，才会指引你过来的(目前为止还未发现其它任何方法可以找到这里)，所以新里诺莱特家族交给你的任务是一定要完成的。当初莱特先生说他派你来的原因，是因为他所派的人都有去无回，一到这里你就看到他们了：满地的尸体。

到本地的收获有：各式各样的装备，包括很够力的“战斗护甲”、超强的能量武器“电浆来福枪”、狙击利器“狙击来福枪”和火箭筒等重型武器。东西虽然没有军事基地 (Military Base)高级，但困难度也相对的降低了不少。修理和开锁技术不错的角色，要带几个队员并留下一些空间来搬东西，否则来此之前要准备几个炸药好打开力场，并准备接下来的困难战斗。

二、任务列表(无)

三、流程

战场1(入口)

前面横着一堆尸体，正想去捡的时候…被攻击了！是拿着机枪的守卫机器人，幸好可以靠远距离的枪支一个个解决(如果用精确攻击打坏机器人的“感应器”，它将失去射击能力)。

右上方的屋子内藏有一尊大炮，门口有3个浮石陷阱，通向上方的路上还有一个，要小心。上方那个地洞，附近铺有电击板(Shock Plate)，即使你的装甲是顶级的，站在上面也会不断失血，要尽快向上走，从地洞口下去。下面有控制整个基地供电量的“电开关”，关掉它，电力供应量掉到零之后，后备发电机启动了，电量返回到50%，这样等你进了基地，就会发现力场都变成了红色(正常是黄色)，可以通过了，不过关闭开关后也

会造成基地内一片昏暗，这时右边小屋内搜到的“照明弹”就派上用场了。

●如果你觉得这样太冒险，可以从一层左侧电梯上到基地二层后，使最右下屋内的计算机破坏后再来这里，这里所有电击板将已失效。

最上面的大门打不开，左右各有一架守卫机器人。大门左下那里有个小屋，门前有3个浮石陷阱，门上有陷阱又有锁，要先使用“陷阱”技能，显示“你巧妙的拆除了陷阱”后，再用“开锁”技能打开，一次不行就多试几次。右侧三个小箱子里是一些子弹和手榴弹，中间大箱子里有 迫击炮、“榴弹炮子弹”（翻译的这个名字十分蹩脚）。将这个炮弹装进右边屋子的榴弹炮里、发射，大门就被炸开了！

[基地内部]

基地内每层的入口处都有力场保护，如何解决力场呢？方法有几种

（1）操纵控制力场的电脑来关闭力场。

（2）力场的门两边立柱样的东西就是力场发射器，对它使用“修理”技能就可以暂时关闭力场，或对它使用“工具”（就是象铁钳子样的那种工具）也可以。但站在力场之外时此法有时会无效。

（3）在力场之前放置“炸药”或“塑胶炸药”，爆炸后可以炸开力场，这个方法对所有力场都适用，但会惊动警卫引发战斗。

（4）特定剧情下与力场警卫交谈可以要求他们关闭力场（如新加州共和国卫斯丁家门前、三番市哈伯教总部力场前），在本基地还可以用减少基地供电量的方法削弱力场，使它可以被通过（但会受伤）。

以后遇到力场时这些应付方法也适用。

[第一层]

门口左边的桌子内有一张密码表，内容是“柴可夫斯基”（Tchaikovsky），把密码输入力场前面的终端机，可以关掉一楼的所有力场；如果直接侵入电脑的话，还能获得额外的经验，[exp+200]。力场前面左边的房间内有一张“撤离磁片”，记载着从基地撤退的情况，使用它就可以把资料下载到哔哔小子中，以后打开哔哔小子就可以看了（这种资料磁片大多数是用来交代剧情的，拿到磁片都可以试试使用，如有新资料下载



会有提示）。

右下房间的铁柜里，有另一张“医疗磁片”和一个眼球“迪可森的眼”，这个眼球可以用来开第一到第三层的电梯，使用医疗磁片后哔哔小子中增加了“山岭基地医生记录”，记载了眼球的来历。这个房间左上方的地上还有一罐“生化医疗胶质”（Bio Med. Gel），记得带走。中央有间体能练习室，“使用”拳击袋，可以趁机练一练拳击技巧，每个拳击袋使你的“肉搏”技能 +5%。

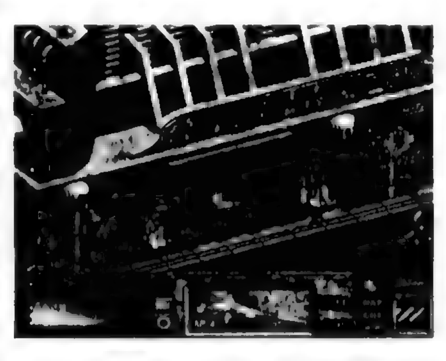
最后面的房间内有件“战斗装甲”（Combat Armor），防御等级20，相当好用，是笔者找到的第一件战斗装甲，还有专门对付机器人的振动手榴弹、医生手提袋等等，特别是记载智力增强手术的“黄色线路板”（以后在三番市有用）不要忘记带走。

从左边的小电梯可以直通2、3、4层，只要开锁技能够强，走这个电梯比较省事。

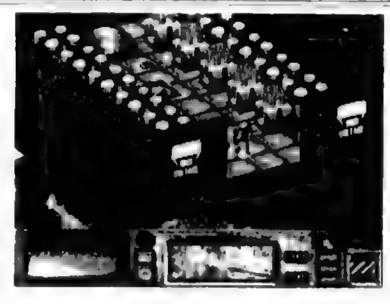
把“迪可森的眼”装备上使用中央电梯，来到第二层。

[第二层]

笔者第一次玩到这里时，忽略了地面上的电开关，开锁技能又无法打开一层侧面电梯旁锁着的门，结果乘中央电梯来到二层是处于两个力场的中间，放炸药炸掉力场则会引来大群保安机器人，又打不过，无奈之下找到了一个打机器人的好方法：虽然你无法逾越黄色力场，但是你射出的子弹在某些位置是可以透过力场的，首先在不装备眼球时使用电梯开关，这样会触发警报引出大量机器人，你站在力场里面，就可以吸引机器人过来，在它们站定后你可以开始战斗，寻找合适的位置就可以射击某个机器人（它的边缘为红色显示，黄色的是打不着的），在开一枪后移动到旁边无法攻击它的位置（它也无法攻击你），结束回合，在下回合再移动到可射击的那个位置攻击它，重复这个过程，就可以一个人在装







备较差时消灭所有机器人。

注意每消灭一个机器人就应该存一次盘，在无法脱离战斗状态时可以把眼球装上后，上电梯即可脱离战斗状态，最好是攻击一个机器人后就争取把它杀死，然后存盘，寻找下一个合适的目标。机器人在受攻击后会移动到一个位置，然后即不再动，如果这个位置是你可以射击的，就再理想也不过了，否则可以读进度重来或上电梯脱离战斗后再来，但后者有引起系统错误导致无法存盘的可能。

在艰苦漫长的战斗后，终于消灭了所有保安机器人，从圆头机器人的身上可搜到“机器人移动器”，一定要带上，以后还用得着。

第二层的正中央（中央电梯前）有一个终端机，是管理基地“天网”(Skynet)系统的自动修理站，可以把它关掉。到中央电梯下方的终端机，选“侵入系统”，如成功可以暂时关掉天网的警卫系统，[exp+500]（命令它跑诊断程式，顺便关掉警卫系统）。左边房间的自动维修电脑系统也可关掉，[exp+200]。

右下房间有个终端机，可以关掉地面右上角发电机旁的电击板和本层左上不远处的力场，注意只有一次机会，[exp+200]，如果失败就可以读电脑里的信件：确认订购录影带“满清十大酷刑第1059集”的信、山岭军事基地疏散提前通知等等，读第四封信时就会有电脑病毒发作，烧掉终端机，效果同上。

上方的区域有条红外线扫描线，左右的通道则无——其实中间才是安全的通道，左右通道的地上反而各有6块浮石陷阱。上方的许多箱子里只有藏在黄色箱中的蓝色箱内有电浆手榴弹×10、振动手榴弹×10、穿甲型火箭×5——这些东西屠杀机器人时很管用。

下方是个超大型的军火库，有各式各样的好东西：战斗装甲×2、迫击炮×2、“电浆来福枪”×1、狙击来福枪×1（射程很远，给队员盖西迪用很适合）、微型核融合电池×100、爆裂型火箭×2、穿甲型火箭×2、振动手榴弹×5、电浆手榴弹×2等等，特别是“电浆来福枪”，好象是笔者找到的第一把，还可以拿到新里诺西区武器商屋后的地下室去免费升级成“高速电



家来福枪”，威力不俗。笔者第一次来这里时，眼睛都花了，居然藏着这么多好东西。

【第三层】



为了拿到“机器人移动器”，在基地内至少要干掉一个圆头机器人，如果觉得第二层的战斗难度太高，就可以选择这一层来战斗。如果你的目的只是接近天网（Skynet）电脑，那么可以用炸药炸右边的力场，这样就只要对付右边一大一小的机器人，如果你还要顺便拿一个“机器人移动器”，那左边四个机器人就省不了。每个大型机器人静止攻击时可以发射三发火箭，要小心，真的要打架也要设法把队友分散开，善用只对机器人有杀伤力的绿色手榴弹，就算投掷技能很差，贴近着丢也会有相当破坏力的。或者采取笔者在第二层介绍的那个方法，可先射杀最左上的那个小机器人。

中央电梯下方的房间中，有激光手枪x2、小能源电池x80等等，可以拿去解决新里诺武器商人的任务。里头的是第三层安全系统的主终端机（Overriding Terminal），会读取你的生理资料，并发现不符合。这台终端机说自己是天网系统（Skynet）。告诉它你是朋友，它会解释说：朋友是一种无敌意的人，并送入控制室分析。

●如果告诉它你的名字，会发现无此资料，并送到控制室分析，如果说它你就是迪克森，则一定会被识破，并启动警报。

右下方房间内有些书，可找到“山岭任务磁片”（记载着山岭基地任务报告）。出房间往上走，T字路口前又有两个很难解的浮石陷阱。通过之后走到尽头，右边房间有一张“新闻播放磁片”，记载着山岭基地的GNN（银河新闻网）记录，注意墙壁上的锁柜里有第二颗眼球——“克里夫顿（将军）的眼”，可用来走进入第四层；左边则是主电脑所在的房间。

和主电脑对话：它会说自己是天网系统——一个人工智慧的实验机型，一直在等着你，它想离开这里到外面搜集资料，并请你去第四层找一个生化脑（Cybernetic Brain），它将把自己载入这个生化脑；你若请它关掉安全系统的话，它会说安全系统是个独立的个体，它只能重置（Reset），不能关掉。重置之后，之前攻击你的机器人都会停止动作，所以最好在这之前先打死圆头机器人以取得天网所需的“机器人移动器”。

上方房间的终端机，可控制一个生物机器人的实验，需要把三样东西放到机器人里面：第四层的冷冻脑、第一或第三层找到的生物胶质、圆头机器人体内的机器人移动器，就可以收得机器人队员“天网机器人”。如果零件没到齐就启动实验，则里面的生物机器人会爆炸。

【第四层】

这一层的射界开阔，但消灭三个机器人也得不到机器人移动器。

下方房间内的终端机连接到安全系统，但已经无法进入了，房间内还有激光手枪×1、小能源电池×40和一些手榴弹等。由中央电梯往右、上走，途中经过的一个房间内有个大脑袋的骨骸，这间屋里有不少药。通道最左边的房间内，是进行人体实验时取出器官的手术室，房间内的终端机是生物器官手术的控制台，你如果乱玩这台电脑，刚好又有个队友晃到下面的手术台附近，队员的器官就会被切下来。这个房间内有第五张磁片“实验磁片”，里面是山岭基地EXP记录，可以了解那个破门和大头骨骸的由来。

●使用这个手术电脑时，要先选物种再选器官。其中物种可以加入两种新名字，一个是变种人，一个是死亡爪，看来是专为马可世与革力士所设计的。

通过力场那部终端机可以取出很多东西

（1）选择“拿取”→“选择尸首”，可取出解剖用尸体“度伯士兵”（Private Dabbs），拿出来发现他还活着。如果和他对话，可了解原委，最后他会说要去参加战斗而跑出房间，只是跑没几步路就并发“低温症候群”，变成一堆碎骨，他身上可拣到一把“限量版BB枪”（伤害：25-25，射程：32），比较稀有。

（2）选择“拿取”→“病毒”，则无论拿取何种病毒，都会造成倒计



时4分钟后基地毁灭，要小心。



(3) 选择“拿取”→“器官”→“脑”，则依据你的“科技”技能的高低，可拿到数量不同的脑，最理想的是共拿到四个脑，选择其中的“生化脑”，其余三个按优劣排是人脑、黑猩猩脑、不正常的脑，这会直接影响到在三层最终组装成的机器人也即你的新队员的性能，具体见下面。要拿到生化脑，必须有很高的科学技能，笔者在 “科学”技能130%、选择容易难度时一次成功，估计120%以上也有可能成功，实在不行建议就暂时搁置这里的情节，待科学技能锻炼得足够高后再来。

[回第三层，带走天网机器人]

拿到一个脑之后，回第三层，分别把三项零件装在实验室内的机器人身上，即：

(1) 把取到的脑使用在机器人身上——将脑部连接到了接受器上面的界面；

(2) 把机器人移动器使用在机器人身上——将坏掉的刺激感应器修好了；

(3) 把生化胶质使用在机器人身上——生化细胞液储存槽满了。

安装顺序无所谓，然后再操纵前面的终端机就可以把机器人启动，和机器人交谈即可让它加入你的队伍。只有拿到生化脑，同步率到达100%，才能完全下载天网电脑；如果用那个不正常的脑，同步率只有10%；人脑

会到达75%，具体比较如下：

★不正常的脑

说明 很可能原本是一颗人脑，不过现在看起来确实乱七八糟的一团，重5磅。

同步率：10%

组装成的机器人性能：

·HP：115　　·技能：肉搏　　·负重：225

·近战伤害力：8　·行动点数：10　·个性：懦夫型/自订。

说明 此机器人明显性能糟糕，而且笨得无法和你对话，因此你也无法让它暂时离队。

★黑猩猩脑

说明：一颗猴子脑，软软的，粘粘的，重4磅。

同步率：50%

组装成的机器人性能：

·HP：115　　·性能：肉搏　　·负重：225

·近战伤害力：13　·行动点数：10　·个性：懦夫型/自订。

说明：可和它进行简单的交流，让它"在这里等"脱离队伍，或"带着机器人"而再度加入队伍。

★人脑

说明：一颗普通的人脑，重5磅。如果你切下任何人类队友如麦朗、盖西迪的脑替代，效果是完全同样的，并不更优秀或更愚笨一点。

同步率：75%

组装成的机器人性能：

·HP：115　·技能：小型枪械　·负重：225　·近战伤害力：7

·行动点数：10　·个性：狂暴型/侵略型/自订。

说明 和机器人的对话选项更多，可问它擅长什么武器，回答是大型手枪、来福枪、散弹枪，技能也更为实用。



★生化脑

说明：一个人脑，上面加装了一些电子的零件，让脑的功能加强，重8磅。

同步率：100%

组装成的机器人性能：

·HP：115　·技能：小型枪械　·负重：225

·近战伤害力：8　·行动点数：10

·个性：狂暴型／侵略型／防御型／懦夫型／自订。

说明：和机器人交谈它会说“天网谢谢人类，天网想叫你帮忙，天网想要与人类一起旅行”，并告诉你天网的主要功能是研究，对于任何科学的问题常能轻易解决，这也是接续情节发展（下载天网资料）的最佳结局。

接下来应该是要回新里诺去把拿到的武器升级吧……

第十一节 瑞丁城

一、本地情况

瑞丁城（Redding）是个靠开采金矿维生的小镇，用金子跟地下掩体市交换医疗用品、跟新加州共和国交换双头牛肉、跟新里诺交换酒与毒品。由于各方势力都贪婪地想控制金矿，所以暗涛汹涌。镇上有三个矿区，分别靠拢地下掩体市、新里诺和新加州共和国三方势力。近来由于不明生物的入侵和机器老旧，所以三个矿区同时无法开工，情况紧急。你必须清除被不明生物——异形占据的矿区，在其中找到修理采矿机器的零件，并决定帮忙那一个矿区修理机器，才能帮助此地渡过危机。



这些异形比一代的死亡爪还难缠，所以笔者建议：到破碎丘找超级变种人警长马可世帮忙、去山岭军事据点拿到好的装备（如高速电浆来福枪）之后再来此地打异形。请注意：等

级太低时，警长不会给你任务，但是如果你在地下掩体市、新螃蟹城累积了不少经验，也可以在丹恩城拿到车之后先来完成警长的四个任务，以后再来收拾异形。分两趟的好处有：

(1)这些是中后期的任务，随便收个债、抓个凶手都是超过1000点的经验值，在早期拿到的话就很好。

(2)收拾强盗摩顿（Morton）之后，他的弟兄们就会不断的在路上寻仇，挡得住的话，可以让你拿到不少优良武器，战斗力强的冒险队伍可以考虑这种进行方式。

本市市长阿斯寇提（Ascarti）也是本城入口处赌场的老板和大瓦那明球（Wanamingo）矿区的老板，他是个"西瓜靠大边"理论的支持者。本城的派别倾向十分复杂，目前医生强森倾向于靠拢距离最近的地下掩体市（Vault City），但是其他人都不喜欢地下掩体市刻薄的市民制度。可可维夫（Kokoweef）矿区的老板玛琪·列巴琪讨厌新里诺的黑道风格，所以支持人权至上的新加州共和国。晨星（Morningstar）矿区老板丹·麦可路的见解比较独特，他认为瑞丁城早晚会被某股势力兼并，新加州共和国自以为是的人权、正义感会破坏瑞丁城找奴隶来挖矿的体制，而地下掩体市的奴隶制会让瑞丁沦为大型奴隶集中营，只有新里诺忙于四大家族间的斗争，只要按时给他们足够的金矿，他们就不会过问瑞丁城的一切。你的选择将会决定瑞丁城的命运。

由于新里诺的大力介入，此地的矿工普遍注射杰特（Jet）成瘾，使得工作进度严重落后。你如果在地下掩体市曾经和参议员讨论过这件事，就可以找医生询问状况。

二、任务列表

(1）除去"青蛙"·摩顿。

(2）查出谁将妓女割伤了。

(3）找到采矿机的芯片。

(4）解决酒吧中的争吵。

三、流程

I市中心I(前区)

这里的驻地医生强森（Johnson）是从地下掩体市来的，外号"不疼强森"，据他开玩笑说是因为病人在能惊叫前已经昏了过去，在城中有一定



威望，他的医术也颇高，你可以找他治病、去辐射，还可以进行战斗装甲移植的手术。手术和在地下掩体市医疗电脑中所看的资料相同，手术中需要的零件取自战斗护甲，所以一次手术会用掉一件护甲。四种手术都会提高你基本的防护力，但后两种手术有机会降低你的魅力与幸运两个属性，其效果列举如下：

(1) 皮肤装甲(Dermal Impact Armor)：$5000，一般伤害防御+5%、爆炸伤害防御+5%，无副作用。

(2) 凤凰装甲 (Pheonix Armor Implant)：$8000，激光伤害防御+5%、火焰伤害防御+5%、电浆伤害防御+5%，无副作用。

(3) 皮肤装甲增强 (Assault Enhancement for Dermal Impact Armor)：必须先完成(1)，$30000，增加一般伤害防御10%、爆炸伤害防御10%，手术可能会永久降低你的魅力属性。

(4) 凤凰装甲增强 (Assault Enhancement for Dermal Impact Armor)：必须先完成(2)，$48000，激光伤害防御+10%、火焰伤害防御+10%、电浆伤害防御+10%，手术可能会永久降低你的幸运属性。

强森屋子旁边屋里的马德嘉士琪夫人(Athabaska)，会跟你说很多本城的事情。赌场里在市长旁边有个赌场的收银员，有大量的现金可供兑换，你可以用不需要的物品、武器和他交换，赌场里间屋里还有本“枪与子弹”的书，收银员身边的箱子里居然有3000多张晨星矿欠条，看来这位市长从矿工身上没少赚钱。

1.警长的第一个任务：催讨房租 [exp+1500]

马瑞昂(Marion)警长的脚被蜥蜴咬伤了，正接受强森医生的治疗中，所以他可以提供很多代理警长的工作给你。马瑞昂首先会请你去催讨寡妇路尼 (Rooney) 欠市长阿斯寇提的房租，走前会给你一个警长的徽章。你找到路尼之后才发现，她是因为养的双头牛生病才付不出房租$120，十分可怜，你可以帮她垫钱，或是催债，反正数额也不大，笔者都是选前者了，回见警长，[exp+1500]。

●路尼会跟你说外面那口枯井一直有声音传出来，原来异形已经侵入这一个区域地下了，路尼家右上那口井就是下地消灭异形的一个入口。

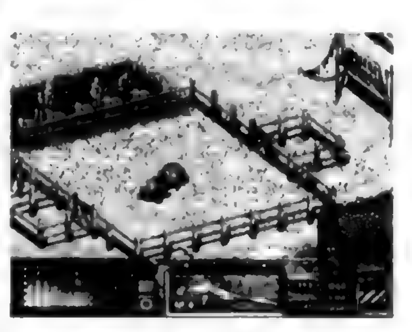
2. 警长的第二个任务：化解酒吧里的冲突 [exp+1500]

晨星与可可维夫两个矿坑的工人在酒吧里起了冲突，你必须尽速前往处理。到酒吧一看，酒吧中有两个人远远的隔空叫嚣，原来晨星女矿工贝蒂与可可维夫矿工卡麦那多，你可以用武力相威胁，选择要把那一边的人关入监狱，或者把两边的人通通关起来，笔者都是选后者，全部抓回警局，回见警长，得到报酬 $300，[exp+1500]，还会增加道德。如果分别劝两个人，则不会得到报酬，但也算完成任务，可接下一任务。

●如果你什么事都没做就离开酒吧的话，任务会自动以失败结束。

3. 警长的第三个任务：找出伤害酒吧女的凶手 [exp+1250]

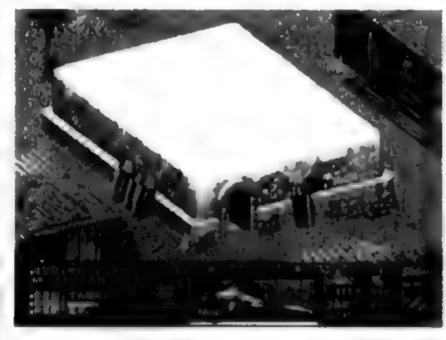
酒吧中有个女孩被某个矿工伤了，警长要你找出凶手。去酒吧向老板探听，知道晨星矿工的嫌疑较大，于是前往后区调查。凶手是站在晨星矿起居室的一个矿工汉克斯威尔(Hakeswill)。根据他的说法，是因为那个女孩嘲笑他妈妈，才一时失控伤人。为了维护正义，你虽然可以体谅他的心情，却无法原谅他的行为，于是同样将他绳之以法逮捕入狱…回见警长，得报酬 $500，[exp+1250]。



4. 警长的最后一个任务：扫荡强盗摩顿 [exp+3000]

镇上有一群强盗在矿区入口一带游荡，警长给你的最后一个任务，就是去收拾这些强盗。这个帮派的首领叫摩顿·法拉格（Morton Frog），人送外号“青蛙·摩顿”，是个残忍嗜杀的家伙，收拾他们自然是义不容辞了。

如果你能与本城地下矿坑里的异形相抗衡的话，和这些强盗战斗并不费力。强盗的武器尚可，除摩顿是H&K G11（装50发4.7mm无弹壳子弹）外，其他人都是“锯过的散弹枪”或“战斗散弹枪”，如果穿“战斗护甲”或“守桥员的衣服”，同时做过皮肤装甲植入手术，基本上强盗的子弹无法伤你。笔者是玩到这里才悟到精确攻击效果远胜一般攻击的道理，如果用“狙击来福枪”近程精确攻击瞄准强盗的眼睛，而你的大型枪械技巧不是太差的话（100%以上），你会发现通常一枪打死一个敌人，而且敌人死状极惨，一个人一场战斗即可全歼匪帮。



强盗在几个地方设置了浮石陷阱，如果穿皮甲会很被炸的很惨，若是穿着山岭军事基地拿到的战斗护甲的话，炸起来只会痒痒的。

完成任务之后回见警长，得到报酬$1000，[exp+3000]。警长这时会“顺便”提醒你：“青蛙·摩顿”还有一些兄弟也是在干强盗，然后你在荒野中旅行时，就会不断的被这些人追杀。这些人的配备很先进，每一个队伍中配有高级枪械货色，只要你护甲够强的话，简直就是得到一条源源不断的武器货源嘛！（详见“特殊事件篇”）

5.把杰特解药交给强森医生 [exp+2500]

如果你此前已拿到“杰特解药”，则可以向强森医生说：“我想我对你的杰特问题有疗法了”，并把杰特解药给他，[exp+2500]，结果……强森把解药掺合在给矿工的杰特里，导致人们开始厌恶杰特，减少了上瘾者对杰特的依赖。

|矿坑营|（后区）

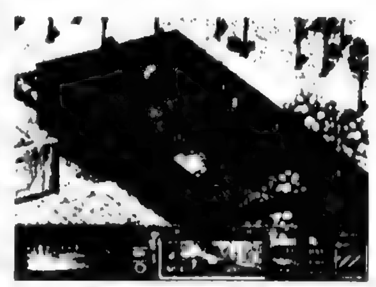
这里有个斗鼠场，应该是镇民的主要消遣，相当独特。你也可以参与赌博斗鼠，每次下注$100，难度不太高，笔者试过赢钱的概率还挺高的，看看两只大地鼠拼命争斗也挺有趣的。

后区也有个商队，出队时间为：每个月1日到地下掩体市、11日到新加州共和国、21日到新里诺。

[大瓦那明球矿坑]

从很多地方都可以下到地下，包括各个井口、大瓦那明球矿坑区屋里的升降梯等等。

6.收拾瓦那明球矿区内的异形 [exp +3500，+1000]



市中心入口处那个赌场是市长阿斯寇提开的，他同时也是瓦那明球矿区的老板。由于矿区被异形生物所占据，所以他愿意以$1000的代价把矿区卖给你。只要你有能力清除异形，他可以用两倍以上的高价再买回。满坑满谷的异形耶!这个市长真会做生意。

地下共有四个区域，分别通往前区、后区和左边的矿区入口，矿区入口的地下有两层。清除异形可以从前区寡妇路尼门外的枯井下去，先杀两只异形熟悉情况。最困难的区域是矿区底层，异形最多，还有一支生蛋的银色母兽。你必须杀光所有的异形，[exp+3500]，而战斗所得的经验值在这个两倍以上，再杀掉母兽、并破坏所有未孵出来的蛋，市长才愿意向你花$2500买回矿区，[exp+1000]。

异形的眼睛是其弱点，被打瞎或受重伤时会很聪明的自己逃走。如果你看看支持不住，可以回地面找强森医生给你治疗。

7.到瓦那明球矿坑寻找挖矿机器的零件 [exp+2500]

矿坑营区的两个矿坑 可可维夫矿和晨星矿都需要同样的零件来修护采矿机，在你扫荡异形时就可以顺手捡到需要的零件。东西在异形母兽所在的地下第二层，下方中央的机器中可以拔出来一个零件“开矿机晶片”(Excavator Chip)，在右边的采矿机前的地上可以找到第二个“开矿机晶片”。

但是游戏的设计只允许你帮助其中的一个矿区，玩家的选择会决定瑞



丁城居民的命运:

（1）把杰特解药给了强森医生，解决了杰特泛滥问题，则瑞丁日后被地下掩体市统治。

（2）如果没解决杰特问题、把“开矿机芯片”交给晨星矿区老板丹，则瑞丁日后被新里诺统治。

（3）如果没解决杰特问题、把“开矿机芯片”交给可可维夫矿区老板玛琪，则瑞丁日后被新加州共和国统治。

（4）如果什么也不做，则被其他三个城市瓜分。

瑞丁城何去何从，就看玩家的选择了。

这个地方和摩多克一样是插花用的，已到过新里诺的人，应该回到主线：新加州共和国去寻找第13号避难所的下落……

第十二节 新加州共和国

一、本地情况



新加州共和国（New Califonla Public，简称NCR）就是异尘余生一代中的沙漠小村庄Shady Sands，现在已经发展成一个人口数千的繁荣的共和国。当年不安于室的坦蒂（Tandi）现在已是一位老祖母，而且继承她父亲阿拉杜希的职位而成为共和国的总统。这个国家很卖力地向其他地区推销它自己的正义禁止毒品、禁止赌博、禁止奴隶，所以让某些邻近的城镇感到莫大的压力。

到此地的最大目的就是找到第13号避难所（Vault 13），笔者目前已知的方法有三:

（1）解决第15号避难所的强盗，从主电脑找到其位置。

（2）靠着议员卫斯丁家老酒鬼的地图。

（3）接下卫斯丁家的看牛任务，跟踪来偷牛的死亡爪（必须感知力够高）。

此外，这里被新里诺的彼希家族视为眼中钉，彼希的两个任务都是要刺杀这里的政治人物，若想完成的话，需要发挥一点技巧。

新加州共和国没有地下掩体市那种势利眼的种族政策，但也有普通程度的门禁管制。夜晚进入时，要先到门口的办事处登记一下，而且要所有队员将手上的武器放下，自己也是双手都不可拿武器。如果你的队员持武器夜间在市中心出现，很容易引起冲突。

二、任务列表

（1）找个超级变种人并且在他身上测试变形糖浆，去破碎丘找实验对象。

（2）将卫斯丁的盘片送到琳娜特手中。

（3）帮巡警为奴隶们取得自由。

（4）将哈伯教的报告送到三番市的ASH-9手中。

（5）阻止双头牛被偷。

（6）想办法进入第15号避难所并且取得一些零件。

（7）完成双头牛赶集。

（8）除掉彼希先生。

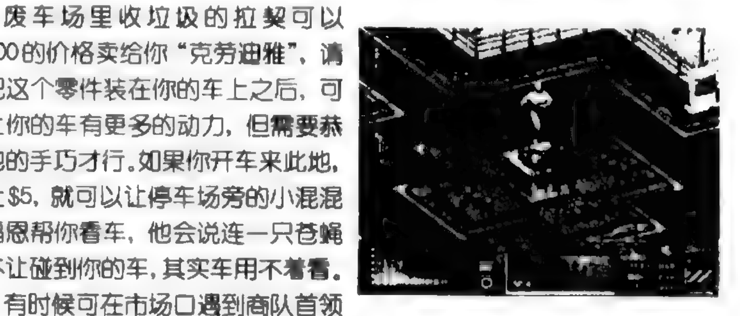
三、流程

[市场]

如果没和门口帐篷里的军火商霸斯特闹翻的话，可以买到不少好武器，不过最好的东西是可从军火商警卫身上偷到的Bozar（一次15发.223子弹，威力奇大）。不和霸斯特闹翻要注意几件事：一是不询问他任何事情，反正问了他也不会回答你；二是不要装备着武器见他；三是不要在夜里去拜访他。询问霸斯特有什么特别的东西，他会说有一个“伽服特X10来福枪瞄准器”，只要你手头有合适的枪械并花$500，他就可以替你改装。注意：他身后有三个柜子，“使用”不同的柜子可以买到不同的武器弹药。

●威力最大的能量武器是YK42B振动波来福枪，但是只能单发。笔者曾实验过在大型枪械技巧和能量武器技巧相同时，比较YK42B枪（能量武器）和Bozar（大型枪械）的威力，结果是Bozar的扫射威力要大一些，很快把目标打成了筛子。游戏过程中除这里有Bozar外，只有在毒沼泥地

下武器库能找到一把（还是随机的，有时不一定有）。奇怪的是，笔者在军火商帐篷前偷Bozar失手，结果战斗中把几个警卫全干掉后，却不影响在新加州共和国的名誉（还是“偶像”），更奇怪的是，杀光戴斯特的警卫后再和他交谈，原先不肯和你交易的戴斯特又愿意和你交易了（欺软怕硬？）。



废车场里收垃圾的拉契可以$1000的价格卖给你“克劳迪雅”，请他把这个零件装在你的车上之后，可以让你的车有更多的动力，但需要恭维他的手巧才行。如果你开车来此地，花上$5，就可以让停车场旁的小混混杜福恩帮你看车，他会说连一只苍蝇也不让碰到你的车，其实车用不着看。

有时候可在市场口遇到商队首领史丹威尔，可以和他谈话要求参加每月11日新加州共和国到瑞丁城的商队（用双头牛肉换取瑞丁的金子），报酬不低，为$2000，但战斗的难度比破碎丘商队的难度要大，沿途会打几场硬仗，如果时间够的话，倒不失为练功加赚钱的好机会，到了瑞丁别忘了到帐篷里找到史丹威尔要报酬。

布告栏里张贴着新加州共和国的法律规定 武器不能公然在公共场合持有；受到药物或酒精影响的人将被逮捕；奴役制、赌博以及卖春在本市是违法的；不守法是没有借口的；如果你无法遵守这些法律，请你离开。看起来相当严格。

1. 帮奴隶贩子沃尔斯找到北加州游骑兵（ranger）的军力配置图

非常奇怪的是新加州共和国禁止奴隶，但与市中心紧邻的市场区里就有奴隶贩子沃尔斯一伙人，并且还囚禁着很多奴隶，很是奇怪。向市场区左下角屋里的奴隶贩子首领沃尔斯（Vartis）要工作，就会得到这个任务，他只有白天才会出来，晚上冲进房间找他会遭致攻击，另外如果你道德值过高，他也不会给你这个任务。这个任务属于助纣为虐，建议玩家慎重考虑是否完成。沃尔斯所要的地图，在市中心北加州游骑兵总部的后面房间里，从侧门进去应该不难拿到，屋里警卫似乎也不阻拦你拿。

2.替酒吧老大麦尔科取得亨利医生的文件

酒吧里有个奇怪的商人麦尔科昼伏夜出，酒吧里的人都叫他“老大”，去找他要工作，他会要你证明够格，如果你回答“那我将廉尼杀死，如何？”(廉尼就是酒吧里的那个变种人Lenny)，之后就会开始一场你和廉尼的拳击赛，杀死廉尼你才能从拳台脱身，[exp+425]。之后麦尔科就会要求你替他到市中心亨利医生那里偷文件，但不能伤害亨利，报酬是$1000，到市中心亨利家中搜到“医生的文件”，实际上是生化狗的设计蓝图，回见麦尔科，[exp+1000]，得到报酬$1000，道德值和名誉不变。

3.帮麦尔科杀掉在新加州共和国的哈伯教徒

上一个任务完成后，再问麦尔科有什么任务，就会交给你这个任务，如果想完成，最好采用放炸药的办法，开枪的话会引起与新加州共和国警察的冲突，回见麦尔科，[exp+2000]。笔者猜想麦尔科也不是什么好人，所以是否完成这两个任务请玩家慎重考虑。

●如果你拿酒吧里的变种人廉尼来测试亨利医生的毒针，则再遇到这些人的时候可能会被打。

[市中心]

市中心里也有一个兄弟会的分部，负责人是Luke。这里和丹恩城一样，只会叫你到下一个地点：旧金山去找进一步的资讯，不会和你多说话

坦希总统的儿子荷斯（Hoss），在市中心的酒吧内喝酒闹事，如果你空手搏斗教训了坦希的这个不肖子，可以得到酒吧老板和市民的尊重。

警长杜门（Dumont）站在警局外面不远处。向他询问工作，可以得知第15号避难所、卫斯丁家的牧场和杜普的商队三件事情。进入卫斯丁家必须获得他的推荐。警长也会提到卫斯丁因为心脏病，而接受朱伯利（Jubille）医生治疗这件事。向市中心警局里的警员卡尔（Karl）问起卫斯丁时，才发现卫斯丁仗着参议员的身份做了许多惹人厌的事情。

4.阻止失意的警官炸毁电厂 [exp+6000]

这个任务不会在哔哔小子上出现。

发电厂是市中心左上角的屋子，门口有个女孩德露西（Darathy）和

她的维修机器人多多（Toto）就站在街边，和德露西谈话，她会向你求援：原来有个警官拿着炸药，威胁要炸掉发电厂。这种重大的事情当然要帮忙罗，于是你随着小女孩进去找那个警官谈判——说话技巧不高明的角色请先存档，如果已学会“神人”的特别技能则这里很容易玩。

原来这位警官叫杰克，是个失意男子，按照他的说法，他老婆让他戴绿帽子，却在法庭上颠倒是非，拿到所有的好处，现在还想尽办法要榨干他的一切，他还受到周围人的嘲笑，现在拿着炸药要自杀，突然觉得自己掌握了世界，有办法对她进行报复。

阻止他的方法有二：

（1）较好的解决方法是说服他，可以告诉他：这样反而让世人更坚信他老婆所说的一切，劝他勇敢面对事实，就可以打消他自杀的念头，[exp+6000]。成功后找小女孩谈话，可以得到一些书作为感谢。

●说服的对话选项很容易选错，正确的是：“不要这样，杰克”→“没错……”→“谁要把你杀死……”→“麦拉是谁……”→“哇，那真是不公平……”→“听着，好好地想想……”→“是的，杰克……”→“现在是你的机会……”

（2）另一解决方法是开枪把他打死，[exp+250]，但减道德、本城名誉降为“受怀疑”。可从他身上搜到“塑胶炸药”，然后和德露西谈话时，她会问你是不是除了杀人没有其他办法，如答没有可得书，如答有则被痛骂滚出去。

如果什么也没做，没阻止警官，则炸药爆炸炸坏电厂仪器，在德露西问你会是否会修理时答是，然后在30秒之内对德露西面对的墙上仪器使用“修理”技巧，如果修理技能够高，会显示“系统开启……”，即算修好，再和德露西谈话也有书可拿。

5.扫荡大门外面的奴隶贩子 [exp +3000]

在市中心的发电厂右边屋里，有一群奇怪的人：穿着战斗护甲的士兵和超级变种人。一问之下才知道这是一个自称“北加州游骑兵”（Northern Colifonia Ranger）的组织，以解放奴隶为宗旨，专门和奴隶贩子作对，他们就是奴隶贩子要求你偷地图的组织。如果你在谈话中表示反对奴隶制

度，并要求加人他们的组织，则他们会要求你以解放市场的奴隶为入会测试。

奴隶贩子大都配置Desert Eagle手枪，武力不强，应该能轻松收拾。奴隶营的门锁由终端机控制，你必须把四个囚房内的奴隶都放出来才算结束任务，回来找Elise报告结果就结束任务了，[exp+3000]。

●如果你选择完成奴隶贩子的任务，最好从后门进人，以避开守门的超级变种人，地图在里面房间左上角的工作台里。

6.帮亨利医生进行临床实验



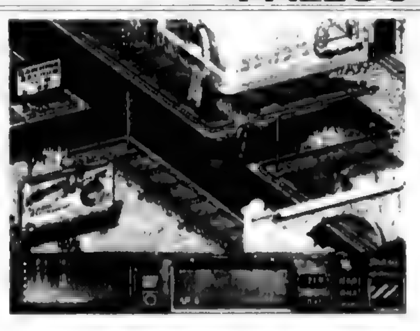
医院左方有个医疗研究所，负责人是从英克雷逃出来的亨利(Henry)医生。在他的柜子里可以搜出一篇"医生的文件"(doctor's paper)，记载着如何组装一只机器狗的详细步骤。亨利正在进行生化基因（Cyber-Genetic）的研究，试图要将变种基因改回原来的基因。他要你去帮他找一个超级变种人，把药物注射到他体内，再回来报告实验结果。

虽然破碎丘有很多超级变种人，但不要乱试——因为那个药还没成功，被实验的人必死无疑。如果找市场区酒吧里的变种人滕尼，还能赚到一个能量手套，但日后再去就有可能被打。如果要去破碎丘测试，可以找被关在监狱里的那个变种人。最好的解决办法还是找"军事基地"里的变种人试验（详见"军事基地篇"）。

回来向亨利报告试验结果，责问他，他解释说看来是破坏变种基因的过程相当激烈，可以依约让旁边的生化狗(Robodog)加人你的队伍，这只狗HP：97，技能：肉搏，近战伤害力：10，行动点数：9，不算很厉害。

7.将哈伯教的报告送到三番市的ASH-9手中

市中心的教堂内有个神秘的宗教组织，那个神父就是门口的商人要你



暗杀的对象。他自称是"启发的人"(The Enlightened One)，可以帮你进行灵魂净化的仪式、去除心中的邪恶能量。反正做了没什么影响，笔者就跟着他进房间去了(有一次还加了2点魅力，但取进度再试以后就没成功过)。

仪式完毕后，神父会说你已经是AHS-1等级的成员了，剩下的要靠自己修行。和他谈话，问你"你是已启发的一员吗？"，答"是"，再问"……你是什么等级？"，答"我是超卓的等级"，然后才会出现他委托你送信的任务。日后到旧金山之后，可以再次接触到这个组织。

8.完成双头牛赶集

亨利家对面是商人杜普(Duppa)的商店，他愿意付$2000请你当保镖，完成双头牛赶集。你要在接任务后的第二天早上到卫斯丁家门口，和门口的一个人交谈，即可参加双头牛赶集，注意：这不同于参加市场区到瑞丁的商队，如果错过就无法完成任务了。杜普家后面有个秘密赌场，把守很严，但没有什么特别的事件发生。另外，杜普的货很多，所以摆在了两张桌子上，其中一张是被墙半掩的，应注意："使用"不同的桌子，可以买到不同的货物。



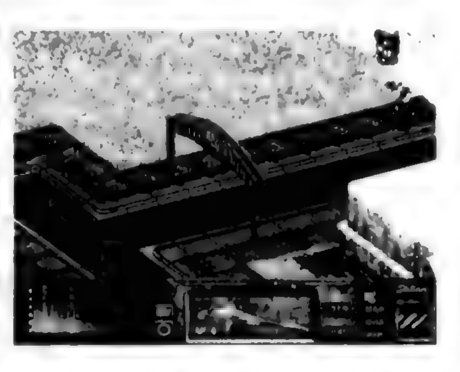
[卫斯丁牧场]

这里是参议员卫斯丁(Westin)的家，位于市中心下方，门口有力场保护。要事先和市中心的警长交谈，得到他的推荐，然后和力场内的警卫交谈，才会暂时关掉力场让你进去。

卫斯丁家中入口右下方的酒鬼包伯(Bob)有机会提供你第13号避难所的消息，但必须请他喝酒(可交易换得包伯身上的酒再给他喝)，他就会告诉你当年无意找到第13号避难所，后来凭记忆画了一张草图，但被朱伯利医生拿走了。回市中心找朱伯利医生谈起这件事，他会开价$10000卖给你，可以付钱得到或是偷到。得到这张图，即可得知第13号避难所的位置。

9. 帮卫斯丁看牛 [exp+1000]

这是找到第13号避难所的方法之一，但成功率较低。获得警长推荐的你，通过卫斯丁家门口的电流力场，去向卫斯丁要工作，就会得到这个看牛的无聊任务。在牧场晃了一阵子之后，来了两只会说话的死亡爪，看到你之后喃喃自语的说"甘德叫我们不可以攻击人类"，然后就离开了。如果你感知力足够高，这时在讯息栏就会显示：这些生物在地上留下巨大的痕迹，于是你就一路跟踪进了沙漠(走入右上角新出现的绿色区域……)。强烈建议带着"电脑语音模块"(Computer Voice Module)(在地下掩体市、新里诺都有)再来进行这个任务，因为接下来，你就有机会直接前往第13号避难所。



10. 让卫斯丁死于意外 [exp+2000]

这是新里诺城彼希家族交给你的任务。到市中心朱伯利医生那里询问卫斯丁的病情，并从他家搜出一瓶心脏病的药和一支毒药注射器。若要刺杀卫斯丁的话，结束看牛任务后，再回来找卫斯丁拿报酬和经验，接着顺便送他那一管毒药，会引发卫斯丁的心脏病发而倒地身亡，顺便说一句，对正常人也可使用此毒药但无效果，出门后所有人都不会发觉和引起战斗，回见彼希，任务完成，[exp+2000]，并可以继续接杀新加州共和国副总统卡洛森的任务，报酬$500。要解决强盗窝的国际事件，就不要刺杀卫斯丁，除非你立志当坏人。



注意：必须用暗杀，如果用枪打死卫斯丁，则出门遇到农场里的任何人（菲利、警卫、牧场工人）都会自动进入战斗状态，且回报彼希时不但不算完成任务，还会被彼希大骂，当时就引发战斗。

要是你暗杀卫斯丁前先和他谈话，告诉他是彼希派你来的，事情还有曲折，卫斯丁会竭力说服你反过来杀死彼希，并许诺比彼希的开价高一半，你要答$500，他就开价$750，如果你答应，哔哔小子的记录上会多出一项任务“除掉彼希先生”，完成后回见卫斯丁，可得到他答应你的报酬，但不会增加经验值。如果你完成了这个任务，以后将可以直接求见副总统卡洛森而无须通行证。

11.帮卫斯丁送磁片到地下掩体市琳娜特手中

这是攻击地下掩体市的歹徒基地事件的一部分，请参考“歹徒基地篇”。

[市政大楼]

12.取回新加州共和国所需的电脑零件并促成与第15号避难所居民的合作 [exp+5000]

总统坦蒂的办公室在后区右边，可以通过助理找坦蒂谈话。坦蒂会告诉你不少过去的事，玩过一代的人应该会感觉很温馨。她提到外面的大型雕像就是纪念当年救她一命的避难所住民英雄（上代主角）而建立的。谈话中问起新加州共和国的情况，她就会给你一张“新加州共和国历史磁片”，可下载到哔哔小子中观看。据她说正在和新里诺谈判让他们加入的事情，并认为彼希连毒蛇都不如，并让你转告他。她还提到市中心警局里关着一个从第15号避难所抓到的人，此后在市中心警局可要求与该人谈话，但什么都问不出来。

最后，坦蒂会托你去第15号避难所取回新加州共和国所需的电脑零件，并尝试与第15号避难所居民的合作，这个任务去一趟就全部解决了(细节见“第15号避难所篇”)。回见坦蒂报告结果，以及间谍的事，她会叫你去和总统助理谈，因帮忙找到“第15号避难所计算机零件”，报酬$5000,[exp+6000]，成为新加州共和国“偶像”。

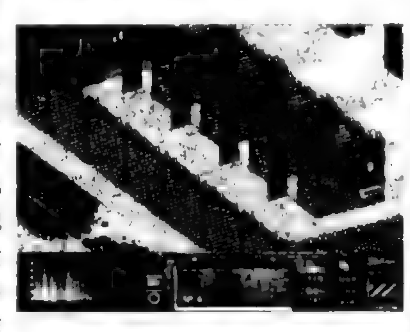
13.新加州共和国间谍案

在第15号避难所的主电脑可以下载资料得到一个磁片，详细记载着新加州共和国的大小事项，署名“费”。回见坦蒂，她会告诉你只有门口的费尔斯（Feargus）有嫌疑，并要你把磁片交给总统助理甘德（Gunther）去处理，但是费尔斯似乎动作比较快，还没被抓就开溜了，找甘德谈话，因帮忙找出间谍，报酬$4000,[exp+4000]。

14.帮彼希暗杀副总统

这是新里诺的彼希在你完成暗杀新加州共和国议员卫斯丁后接着交给你的任务，这应该算是件坏事，请玩家慎重选择是否完成。

副总统卡洛森住在议会大楼区下方的家中，门口也有力场的保护，还有一个人看门。若要暗杀副总统的话，必须先从总统助理的身上偷到“总统通行卡”，然后对站在力场外的守卫“使用”这张卡，他就会为你关掉力场。卡洛森家的屋门是背朝玩家的，由于视线被遮挡的原因使得笔者费尽力气也没有找到门在哪里。看到院子里跑来跑去的那个小孩了吗？他是卡洛森的儿子，借助他才得以进门。让他问他爸爸是否愿意见你，他会跑进屋去，这样把门打开后，玩家只要点一下屋内地面就可以跑进屋了。不过卡洛森很忙，不会跟你谈话。笔者第一次是在他身后放了个炸药想送他上西天，结果爆炸后游戏就强行退出了，第二次换用枪，成功干掉了卡洛森（门外的警卫不会进来）。出门时的力场可以通过对门两边的力场发射器使用“修理”技能而暂时关闭，如果放炸药也可炸开，但会引起和警卫们的战斗。回见彼希报告完成任务（详见“新里诺篇”）。



完成新加州共和国的任务就会找到第13号避难所，所以不用怀疑，GECK已经在向你挥手了……

第十三节 第15号避难所

一、本地情况



在一代游戏中骚扰Shady Sands的强盗集团Khans似乎没有绝迹，他们占领了第15号避难所（Vault 15）为根据地，而且很聪明地利用无知的移民来掩饰他们的活动，建立了一个简陋的城镇，他们称之为“史格特”。根据这里的医生琼斯的描述，首领达里安(Darion)当年所属的强盗集团刚斯帮派曾经绑架了一个叫坦蒂（Tandi）的女孩索要赎金，不过坦蒂的父亲并不吃这套，雇了佣兵（一代的主角，你的祖父）去救，结果整个强盗集团都被扫平，达里安就是那场大战唯一的生还者(天啊，和坦蒂一样老)，他现在执着于报复坦蒂（坦蒂女承父业，现在是新加州共和国的总统）。

这里的主要任务就是进入避难所主电脑找出第13号避难所（Vault 13）的位置，顺便扫荡强盗和揪出新加州共和国内部的间谍，可以搜刮的装备包括.223手枪、战斗护甲和适合狙击用、射程超长的“狙击来福枪”。

刚到第15号避难所时，感觉是到了贫民窟，这里表面上只有一些流浪者（Squatter，定居于无主的新开拓地者），而且大家对你都很不友善，让你到处吃闭门羹，其实这些首领希克带领寄人篱下的流浪者只是被达里安利用来打掩护，而且还受到达里安匪徒的欺压，如果你能铲平达里安，这些人愿意和新加州共和国一起合作。这块区域的右上角似乎有条小路可以通往它区，但也有人看守，只有丽蓓嘉似乎有事要找你帮忙…就从她身上找进一步的线索吧。

二、任务列表

（1）将间谍盘片交给新加州共和国官员。

（2）杀死达里安。

（3）拯救可莉西。

（4）与新加州共和国完成交涉。

三、流程

|流浪汉区|

1.帮丽蓓嘉找到她失踪的女儿



丽蓓嘉（Rebecca）的女儿可莉西（Chrissy）失踪了，首领希克（Zeke）却阻止她外出寻找，让她觉得事情颇不寻常，所以请你这个外人帮忙。你要主动提出和丽蓓嘉到她的帐篷密谈（“当然，我们可否到那边私下谈呢？”），当谈话进行到一半的时候，她发现外面有人在偷听，于是你顺着她指引的方向，往东北方追去。

帐篷的东北方只有希克的房子，希克同样拒你于千里之外，只好向外面那个奇怪女人达莉雅（Dalia）问线索。达莉雅刚开始也是一问三不知，在你动之以情的情况下，承认她是受雇于人在看守这条山路。由于达莉雅也有一个女儿，所以很容易说服她让你进去。

进入区域内有一栋房子，门口守卫费尔（Phil）会喝住你。你向他询问失踪的女孩时，这个白痴竟然说溜嘴，你可以威胁他交出小屋的钥匙，用钥匙开门后，屋内的卡拉（Karlo）手上拿着威力不弱的“狙击来福枪”（Snipper Rifle）。

里间屋内关着的女孩就是可莉西，这是个颇为泼辣的女娃儿，见了面之后竟然劈头就先骂了一堆脏话，之后才说起她发现了第15号避难所的秘密，你只好先向她道歉之后再请她回家。

回丽蓓嘉的帐篷，分别找她们母女谈话，可莉西已经把所有的事情都告诉了她妈妈，丽蓓嘉觉得大家过去的做法错了，和希克已谈了，请你去和希克见面。希克也向你承认他过去的不是，并且接受你的建议：解决那些强盗之后加入新加州共和国，让新加州共和国的人进入第15号避难所找需要的零件，并且教授移民们所需的生活技能，双方进行合作。他也会给



你一张进入第15号避难所的“第15号避难所通行磁卡”。

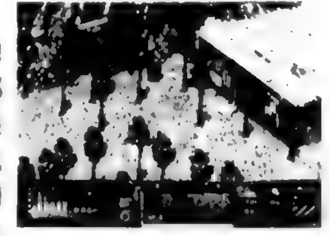
救可莉西的那间小屋右边就是第15号避难所的大门，必须使用希克给你的磁卡才能打开门。

[第15号避难所]

笔者一般是坐电梯到第三层去见首领达里安，似乎没有办法和他沟通从而和平解决，只能见了面后即开打，下面还是逐层介绍。

[第一层]

一进门，就有歹徒盘问你，你只要冒充新兵随便报个名字就可以过关，否则立即开打也可以，反正这些匪徒最终只能武力解决。



医疗室中有个医生琼斯（Jones），他是在从地下掩体市到新里诺的旅途中被绑架到这里来的。从他口中可以问到这个强盗集团的历史、达里安有只狗等事情，在战斗中如果受了伤也可以找他免费医治。因为位于第二层的发电机坏了，第一层门口处的黄色力场呈关闭状态，整个避难所内都非常昏暗。

[第二层]

电梯左边屋内的发电机已经快要不行了，为了地面上那些善良百姓，还是动手修一修(先用“科学”技能找出问题，原来是保险丝断了，再用“修理”技能修理)，修理后避难所内会变亮，照明会恢复，而一层门口的力场也会恢复。

只有左上方的房间有东西可搜：猫爪杂志、童军手册（提高“野外生活”技巧）、战斗护甲（在最左上房间左上角的柜里）、手枪、针筒。第二层强盗的配备不是太好，但不少人身上有手榴弹，小心阴沟里翻船。

[第三层]

中间的补给室有个重要物品一定要拿：“第15号避难所电脑零件”(Vault 15 computer parts)，是新加州共和国所急需的。左下方图书馆的电脑中可以查出第13号避难所的位置，这是找到第13号避难所的一

种方便的途径。达里安在第三层的右下角，一和他谈话就会进入战斗状态，似乎无法沟通…杀掉他可成为第15号避难所的“偶像”，[exp+6000]。使用“达里安的终端机”，可下载资料，得到“新加州共和国间谍磁片”，以后回到新加州共和国见总统坦希，就可以抖出隐藏间谍的事。在这些家伙身上可以搜到几样可用的



武器 火焰喷射器(马可世可用)、动力拳击手套(史力克可用)。此外别忘了使用控制中心的电脑，选择“把能量门关掉”，就可以顺便关闭一层的力场。

杀死达里安并清除其同伙之后，回见希克，他会请你快点到新加州共和国传递他们的意愿（如果你没去过新加州共和国而先来这里，则不会出现这些对话）。

回新加州共和国后就可以到第13号避难所了，长老交代的事即将完成……

第十四节 第13号避难所

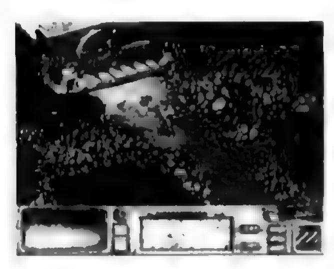
一、基地情况

第13号避难所（Vault 13）的布局摆设与一代中一模一样，连进入避难所的方法也是操纵门口的终端机，真是令人怀念，想当年(一代中)就是从这里出发开始冒险的。进入之后就算完成了“找到第13号避难所”的任务，[exp+2000]，接下来可以找到部落长老交代要找的伊甸园创造器(GECK)。如果赶在巫师库哈林第四次托梦之前玩到这里（一般都来不及），就会启



发英克雷军（Enclave）到你的部落掳走族人的事件，巫师哈库林用心灵感应的方式招你回去（即相当于第四次托梦）。

原来的第13号避难所居民被英克雷军掳去进行人体实验，后来，从英克雷基地逃出的实验用死亡爪（Deathclaw）来到了此地定居。这些死亡爪是被英克雷军注射FEV病毒的变种(FEV病毒可使人类变成超级人种，而英克雷军实验想把死亡爪变成超级死亡爪士兵)。这里的死亡爪拥有高智商(相当于人类8岁左右的智能)，个别的拥有不逊色于人类的智商。这些死亡爪在首领甘德(Garuthor)的带领下爱好和平、与人类和睦相处而且能与人类交谈，他们过着团体生活，道德标准极高（注：到那瓦罗基地之后也可以了解到这些前因后果）。



此地只有一个任务：修理好避难所的计算机。要完成这个任务，关键是需要一个“计算机语音模组”，在地下掩体市山洞第二层可搜到，新里诺武器商那里也可卖给你一个，完成这里的任务后，还可以顺手拿到一个“导航晶片”，这是日后要启动三番市那艘油轮的必需品。这里除了二层以外，其它层都没有任何可以搜刮的物资，相当“贫瘠”，此外这里还可收到一位同伴“革力士”。

●这些死亡爪虽然不愿与人类发生冲突，但是他们也知道一旦他们的存在曝光，势必会引来灭族的大杀戮。所以避难所之内软禁着不少人类，其中不乏接受他们帮助、心存感激而不愿离去的人们。和避难所内的人或死亡爪交谈，有种族偏见的玩家可能会感到很惭愧。

二、任务列表

修理第13号避难所的计算机。

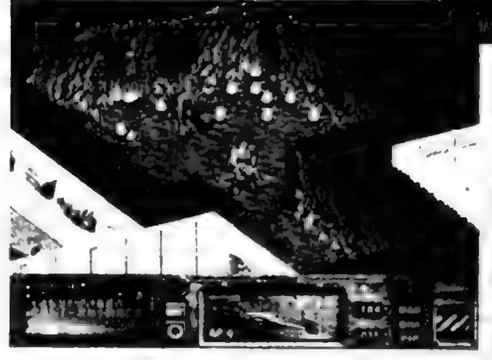
三、流程

[第一层]

和门口的甘德（Gruthor）谈话，他会告诉你因为第三层的主电脑出问题了，无法供应水与食物，所以他们才去新加州共和国偷牛（就是你在

参议员卫斯丁家接受看牛任务后遇到两个死亡爪的事件）。他也知道这里有你朝思暮想的伊甸园创造器(GECK)，只要你能帮他们解决问题，就可以获得他们的信任，得到GECK。





这里有很多会说话的死亡爪和人类，由他们的谈话中，可以更清楚地知道这些死亡爪的和平作为，医护室中的草药专家约瑟夫就说他曾经故意跑到其他城市住了一个星期才回来，结果没人跟踪他，而且回来还受到热情的欢迎，让他很感动。约瑟夫还会告诉你死亡爪是变色龙变异后的生物等许多情况。

|第二层|

这里只有第二层左上的人类麦特（Matt）有"大人类主义"，曾经试图杀害母兽，但甘德还是留他活口。你看过主电脑的情况之后再来找他聊天，会发现语音模组和键盘输入都是被他弄坏的，实在是个很危险的人物。第二层左边还有个神殿(Shrine)，里面穿紫袍的格登自称神殿的管理人。

|第三层|

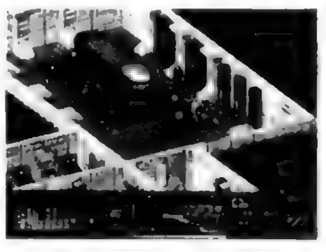
补给室右边是母兽的孵卵室，由死亡爪交尔（Jul）看守，你可以说服他让你进去。里头的母兽是死亡爪女王科瑞斯（Kerith）说现在轮到她孵蛋，以后其他的母兽也会进来生蛋。这些蛋的父亲就是首领甘德，她们与人类和平相处，但是麦特潜入这里试图炸死她和这些蛋，但被她发现，她立刻把炸药丢到门口(门被炸了一个洞)，保住了母子的性命。甘德还是不愿破戒杀死人类，于是把麦特关在第二层，孵卵室从此也多了一个警卫(原

来并没人看守)，科瑞斯也提到这个孵化室是一个人类朋友帮的忙，这个人类朋友还从东北的一处居住区（？）拿了零件来装门。

如果你已经解决了第15号避难所的事件，那当初负责把守那条小路的达莉雅会出现在第三层。她说是因为放你通行而怕被强盗追杀，才不小心闯入这些死亡爪的地盘，之后觉得这里不错，就住了下来。这层也住着爱瑞儿母女，她的一家在随商队前往新加州共和国途中遇到了歹徒，死亡爪把她们从强盗的手中救出，之后就一直住在这里。

左边图书馆内有个全身包得紧紧的学者革力士(Goris)。他说自己正在研究死亡爪文化与人类文化的差异，对外来的你非常感兴趣。他说自己才从海岸那边（英克雷或那瓦罗？）过来几个月而已，也会向你说起这些死亡爪的起源是来自英克雷的实验。根据他的说法，英克雷抓那些第13号避难所的原住民的时候，就是派遣甘德和这些死亡爪干的，所以甘德到现在都还良心不安。你可以说服革力士加入队伍，带着他战斗时才会发现他是一只死亡爪！！而且在战斗前才会把袍子用很帅的姿势掀开，像个拳击选手一样，战斗力也不弱。

主电脑室前有个工程师吉米（Jimmy），会提供一些信息，包括：第13号避难所从前的情况，目前的主电脑是从钢铁兄弟会(Brotherhood)买来的，可对避难所进行全自动管理等等。使用主电脑的终端机，才发现已经完全无法从键盘输入指令了，打开里头的线路，发现是语音模组出了问题，需要更换。于是把声音模组装入主电脑后，成功的解决了第13号避难所生存的大问题。



中间补给室(从前的水房）内有一些东西可以拿 净水晶片（地下掩体市有好几百个）、战斗护甲，其中的导航晶片（NavCom Parts）是前往英克雷的必需品；GECK是玩家的最重要目标，拿到之后，[exp+4000]。笔者建议在修好电脑之后，回第一层报告进度，让甘德把GECK亲手交给你。

|取得GECK|

回去和甘德报告任务完成，[exp+5000] 如果你自己没动手拿GECK的话，这时他也会主动给你，拿到GECK，[exp+4000]。



如果招收了死亡爪队员革力士一起冒险的话，在经过一段时间后，会发生革力士感应到他的族人发生危险而离队回第13号避难所的事件，当你再次回到第13号避难所时，已成为一座空避难所，到处都是死亡爪的尸体，而不久前他们还是活生生的。到主电脑终端机看事情的发生经过：秘密警察老大一拳击毙甘德，并把他的尸体带回去给医生解剖研究，这厮就是最后破台前要应付的大头头……

重新到第三层图书馆找革力士加入队伍，革力士这次是为了族人报仇而加入你的行列。

【家乡巨变】

巫师的第四次托梦后，你已按照长老的嘱托找到伊甸园创造器，回到家乡阿罗由，却发现部落已被扫平、吊桥也断了，只有巫师忍着最后一口气告诉你事情的经过，此后你就必须另外寻找为族人报仇的线索（和革力士同病相怜）。

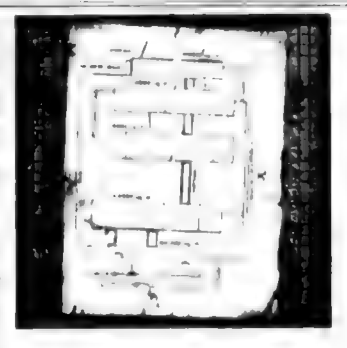
在巫师的对话中，有机会让他说出那群敌人的去处：先停在那瓦罗，再渡过海洋。如此会得到那瓦罗的位置，但笔者还是建议你在去三番市找兄弟会问到那瓦罗招新兵的情况、接找飞鸟设计图的任务之后，再去那瓦罗基地。

再度回第13号避难所之后，线索似乎断掉了。地图上只有一个“军事基地”（Military Base）还没去过，于是就过去碰碰运气吧……

第十五节 军事基地

一、本地情况

军事基地（Military Base）就是异尘余生一代中，教主（Master）的病毒槽（Vats）所在，在地图上的位置和里头的摆设都和一代相同。到



现代之后，美国联邦政府似乎重新研究起这种FEV病毒，不过他们这次是要培养出一种功能相反的病毒，用来杀光被FEV感染过的变种人。在这个目的下，他们重新进入地下，和原来的超级变种人发生了战斗，并且在临走前将门口封死。

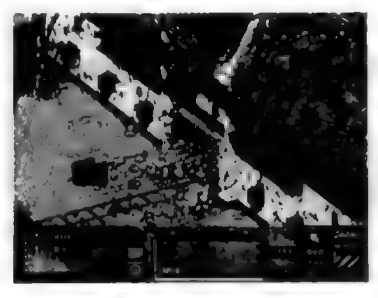
这些被关住的超级变种人，应该是教主时代留下的残存士兵，生命力非常非常的强，即使被关在地下，还能靠着老鼠等东西维生。这里散布着不少身穿高科技能量装甲的英克雷士兵残骸，似乎在警告你：即使穿着最高级的护甲，到这里都免不了要死一些人……

来此地的主要目的是找到三番市的位置，但是里面的装备实在让人流口水：能量装甲、电浆来福枪、能量手套、重型机枪…同时，里面的敌人等级，也和这些装备一样高级……

二、任务列表（无）

三、流程

[基地入口]



车子上方的帐篷内有个铁箱，里面有张地图，看过（使用）之后就知道旧金山的位置了。箱子里还有一张磁片，记载着当初某人在此进行人体实验，并在撤退时把入口封死了…门口有一群野狗，在你靠近门口时有时候会围过来攻击。在其它帐篷里有不少高级的武器，而且拿到不必冒任何风险，游戏初期时来这里搜刮应该是个不错的选择。

入口已经被封死了，只有一部台车可以冲撞入口的落石，但信息栏上显示这部台车的力量不足以打开入口。台车下方的地上有一支“金属棍”，

可以插在台车上，之后信息栏会提醒你 再加上一包炸药的话，入口大概就打得开了，入口左边的小屋里、刚好就有炸药……炸开入口后，[exp+5000]。

●把炸药绑在金属棍上的方法类似给车辆加油的方法 首先确认你的背包里有炸药，然后把光标移到金属棍上，按住鼠标左键不放，在弹出的选单中选“背包”图标，然后即可选择背包内的炸药。捆好炸药后站在矿车左上方，把光标移动到矿车上，成为手形图标后按鼠标左键，即可推动矿车。

[第一层]

入门就看到几个穿着高科技能量装甲的尸体，这里不知发生过什么惨烈的战役，沿路收集磁片可以猜出一些端倪。这一层都是一些小角色，只要提防被老鼠咬到、中毒就可以了。直行的走廊绕道右边尽头，竟然有个变种人古郎多(Grundel)。他对着老鼠叫着 鼠儿们过来吧，我肚子饿了。去和饿昏头的他说话，他却把你看成一只大老鼠，直嚷着晚餐有着落了…看来变种人的生命力真的很强。

●还记得新加州共和国的那个医生让你用变种人实验“变形糖浆”吗？对城市里的任何变种人使用都可能会惹出麻烦，而在这里的战斗中对古朗多使用“变形糖浆”，即完成了任务，[exp+1000]，古朗多又毫发无损。这里还有一个bug，战斗后还可以从古郎多尸体上搜到有“变形糖浆”这个物品，但拿到手后即消失(你的物品栏中无显示)，个人认为这是完成该医生任务的最佳方法。

左边的路通到尽头有个电梯可以下楼，途中有个发电机，对发电机使用“科学”技能可找出故障原因，再使用“修理”技能可修好，[exp+1500]，之后上下楼的电梯才能正常使用。

●如果“科学”和“修理”技能不够，请多试几次或降低游戏难度。

[第二层]

这层楼是当初变种人的休息室，现在……还是满满的士兵，身上的配备则和一代相同：电浆来福、能量手套、重型机枪、火焰喷射器、激光手



枪等优良武器。这一层是到此的主要目的之一：能量装甲、电浆来福枪，但敌人很强。笔者常在这一层的战役中损失队友，战斗力不强的玩家，就放弃搜刮这一层吧（但是右下屋子里那件能量装甲……真的很可惜）；否则，除了提醒大家小心之外，还要记得存档。

建议的打法：先解决下方那一个小队（四人），右边那一大群闻风而来时，在走廊上会排成一列，你再一个一个打，先打前面的（如果带着队员还要防止他们冲上前去落单被围殴）。右上的两个士兵屋里有一些药品，最后，看守能量装甲的右下角还有数个士兵。笔者曾穿"战斗装甲"、使"高速电浆来福枪"一个人（能量武器技能113%，容易难度下）完成了这里的战斗。战斗极为艰苦，要多使用精确攻击，瞄准眼睛打，有很大概率可以一枪打死一个，其中对你威胁最大的是火焰喷射器的变种人，还要多备治疗针。

拿到能量装甲后，可以让你的防御力跃上一个台阶。

●很夸张的，这基地里允许你随意休息（到生命值全满）。

【第三层】

走到头有电梯可到第四层。

【第四层】



向前直走，尽头有一大滩绿色的辐射毒液，中间一小片空地上站着一个变种人士官长麦尔开（Melchior）。他身后的箱内有一把高斯手枪，射程超远，而且在小型枪械中的威力超群。对上他之前一定要先存档，因为他会召唤死亡爪、异形、多脚兽等可怕生物，如果是死亡



爪，还是一次两只HP高达310（不是路上那些小角色，大概比你的死亡爪队友革力士还强一些）——大概没几个冒险队伍有能力靠这些怪物练功吧（让我想起一代时打死亡爪大练功的景象）。

没有建议的打法，因为打法只有一种：先杀掉变种人，免得他不断放出怪物。最好的情况是使用精确攻击在第一回合一枪击毙麦尔开，然后再和他招出的两只死亡爪周旋。

●用“动态扫描器”扫描这一层楼，可以在右上角发现几排很整齐的生物，这些就是士官长会放出的怪物，这种设计可以避免练功狂无限升级。计算一下怪物的数量，再衡量一下自己的能力，然后才决定要不要拿那把高斯手枪吧……

接下来已经接近尾声了，到旧金山找族人的下落吧。

第十六节 三番市

一、本地情况



一到三番市（San Francisco，即旧金山）就眼睛一亮：一个中国式的牌坊！没错，是中国城（China Town），这里有四个主要区域：中国城、哈伯教派总部、始族（电脑皇帝shi）的钢铁皇宫和船码头，其中码头上还停着一艘旧油轮波斯当号（Poseidon Tanker）。这个地方的派系林立，最大的两个是哈伯教派和席德教的钢铁皇宫，其他还有一个兄弟会的分部、两个武术门派、医院和商店。皇帝和教派的科技水准都很高，前者发明了从植物中提取燃料的方法并有一套燃料配送管线，后者的科学家有能力强化你的能量装甲。

从医生或商店老板等人口中都可以打听到本地的历史由来：“我们的

祖先原本是一艘核子潜艇里的船员，核战爆发后，系统全部失效，在黑暗中漂流好多天后漂上岸，发现身处三番市荒野，于是与少数城市生还者（席德教）重新建立了这个社会。这里的方医师（Dr. Fung）是破碎丘荷里代医生的老师，有能力帮你进行四种装甲移植（Implant）手术，商店里的货色也很齐全，中国城里有游戏中货色最高级最齐全的武器店和用品店，是个不可多得的好地方。

在军事基地（Military Base）外的箱子里可以找到一张"测量地图"指引你到这里来，在瑞丁城（Redding）也有机会问到这里的位置，熟悉加州地图的人更可直接找到这里。在游戏的设计中，应该是你的族人被英克雷军（Enclave）掳走之后，才会一路追查到这里。在这里调查的结果，会指引你到北方的那瓦罗（Navarro）基地走一趟，最后再开船前往海中的英克雷军总部，结束整个游戏。

此地最重要的任务，就是让码头那艘油轮动起来，关键物品有三个，其中一个必须跑那瓦罗，一个必须在此地找到燃料给油轮加油，另一个早在第13号避难所（Vault 13）时就顺手拿到了。燃料只能从席德教皇宫取得，但方法有好几种，目前已知道：

1.请油轮上的电脑工程师帮你扮黑客入侵皇宫电脑系统，用席德教的燃料给油轮加油，但你要先救出他的女朋友；

2.拿直升机设计图给皇帝的参谋李健（Ken Lee），取得电脑密码；

3.拿强化后的能量装甲给皇宫里的化学家，请他在电脑上动手脚；

4.帮哈伯教派的电脑工程师达夫（Dave）传情意，请他帮你侵入皇帝的电脑。

二、任务列表

(1) 导航计算机需要一个零件才能运作。

(2) 你需要使用FOB才能操作导航计算机。

(3) 杀掉ASH-9。

(4) 始族需要从那瓦罗取得飞鸟设计图。

(5) 油轮需要油。

(6) 到船底找出派特腐的女朋友。

(7) 龙要你空手杀掉罗潘。

(8) 取得基特的脾脏。

(9) 为钢铁兄弟会取得飞鸟直升机设计图。

三、流程

[中国城]

此地的重点包括：龙（Dragon）与罗潘（Lo Pan）武术馆、钢铁兄弟会、医院、两家商店。信仰星父的哈伯教派（Hubologist）由右上方进入，Shi由右边进入，油轮停在码头边，码头由上方进入。分述如下：

入口左边的“飞龙八”商店，是游戏中物品最齐全的商店，不少以前剧情的关键物品，如“超级工具组”、“电子开锁器”等这里都有售，有时还有“动力装甲”卖，老板是朱流（Lao Chou），会提供一些资讯：装甲升级找右上哈伯教派的科学家克拉克特（Crocket）；有飞行物向海中飞去，只有海边那艘船（Tank）有足够的续航力跟踪。除货色齐全外还有不少现金，以前游戏过程中积累的枪支可以拿到这里换钱。

入口右边不远有一家“红色888”武器店，是游戏中最高级、最齐全的武器店，老板是张马大（Mai Da Chiang），他的武器包括几乎所有顶级枪械：PPK12高斯手枪、格林激光多管机枪、轻型支援武器、复仇者重机枪、各式各样的弹药（包括2mm EC），还有很多的现金。

“飞龙八”和“红色888”因为货品很多，所以购买方法比较特殊，一般商店都是和老板对话进行交易，而这两个店里分别各有两张桌子，把光标移动到桌子上“使用”，即可切换到交易画面，两张桌子的货品是不同的。另外，朱流和张马大的现金都会带在身上，有数千之多，如果使用“偷窃”技巧……

1.为兄弟会偷直升机设计图 [exp +20000]

中国城左下角也有一个奇怪组织的房子，不过这里的人愿意和你说话了。马特（Matt）会向你介绍钢铁兄弟会（Brotherhood of Steel，以下简称兄弟会，玩过一代的人应该很熟悉吧？）的情况“曾有一段时间我们是世界上唯一拥有科技的组织，因此我们组成了一个‘科技警察’的组织，将所知道的科技一点一点传给外界，只教给尊重科技的人”。

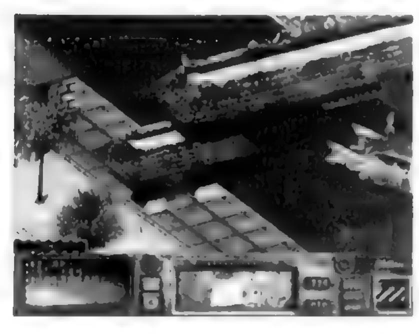
近几个月来，他们发现了一个拥有高超科技的组织：英克雷军（The Enclave，以下简称英克雷）正牵扯进毒品、武器、奴隶等不法勾当中，

于是兄弟会在丹恩城、新加州共和国和此地都设立了观察站，来监视英克雷的行动。

马特观察到英克雷拥有“飞鸟科技”——制造直升机的技术，可轻易飞入任何地方，并且最近才在北边设立了一个叫做那瓦罗的据点，用以维修和补给直升机燃料。他要你潜入那瓦罗去盗取“飞鸟设计图”。

会飞行的机器和“那瓦罗”这个名字…刚好符合部落巫师临死前告诉你的线索，于是很干脆就答应了这个任务。临走前，马特也告诉你：那瓦罗最近不断补充新兵源，如果你将队员留在此地，以新兵的身份会比较容易混进去。如果遗漏了这个信息，也可以把断蜴城核电厂内所找到的“兰色通行卡”带在身上，由那瓦罗的后门潜入(详细过程请参考“那瓦罗篇”)

拿到设计图后，回来见马特，如约教给兄弟会拷贝一份，[exp+20000]，并可以进入钢铁兄弟会地下室，可以在左下角的两个铁柜中找到独特的“兄弟会装甲”、YK32振动波手枪、YK428振动波来福枪，都是稀有的超强装备，特别是“YK428振动波来福枪”——比一代最强的武器（turbo plasma rifle）还要厉害，弹药是容易买到的微型核融合电池，杀伤力奇大，射程中等，而且商店里买不到，使用这种枪再配上从那瓦罗基地偷拿的“高科技能量护甲”，足以横行游戏世界。



左边屋的医疗电脑可以在装好相应颜色的线路板后正常使用，彻底增强你的属性：

颜色	时间	效果
红色	2周	力量+1(Strength +1)、更强壮
黄色	4周	智力+1(Intelligent +1)、更聪明
绿色	2周	感知+1(Perception +1)、更敏锐
蓝色	3周	魅力+1(Charisma +1)、更具魅力

2. 帮龙空手挑战罗潘 [exp+8000，+2000，+3000]

第一次进三番市如果你注意一下，就可以看到龙和罗潘在格斗场上正在战斗，结果是罗潘被打倒在地。龙和罗潘两大武林门派为争夺武林第一的地位而争斗不休，很难说应该帮谁，从行事来看似乎龙更正派一些。

如果去找龙，选择帮助他，事先给你的测试颇为严格：空手肉搏连赢6场。先后面对的六个对手是：希露克（HP90）、吉米（HP100）、贺伯（HP120）、乔伯（HP130）、卢伯(HP140)、伊吉（HP150），在显示“你赢了”的红字后结束战斗即可进入下一场。笔者在ST6、AG10、肉搏技能100%、容易难度下没有费太大劲儿连赢了六场，然后画面会自动切换到龙的屋子中，和龙谈话答应与罗潘战斗，[exp+8000]。

●这里有个Bug：个别时候无法自动切换到龙的屋里，而是你被困在格斗场出不来，所以在战斗前一定要存进度。

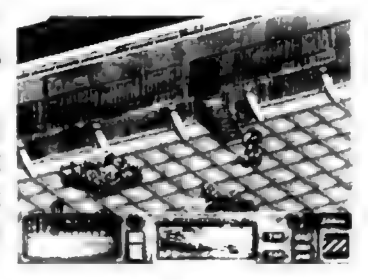
再去挑战罗潘就简单多了，他在将被打败前会掏出枪（.223手枪耶），挨他一枪之后，可以光明正大地将他击毙，[exp+2000]，名誉上升一档，回见龙谈话，[exp+3000]。

●事先没有找龙，也可以找罗潘挑战，击毙之，[exp+2000]，找龙谈话，[exp+3000]。

●也可以帮罗潘空手挑战龙，不过稍有些难度。

|油轮|

顺着线索来到旧金山之后，很多资讯都显示你的族人可能被直升机载到海中的某个称为英克雷的基地，而这些资讯也显示到那个基地只有搭船一途。于是你来到这艘波斯当油轮（Poseidon Tanker），打探之下得知油轮上面有一个FOB可以让你与导航电脑室连线，还有IFF（敌友）探知器，海上有一个大型的波斯当钻油平台，那里是英克雷军最后的一个基地。



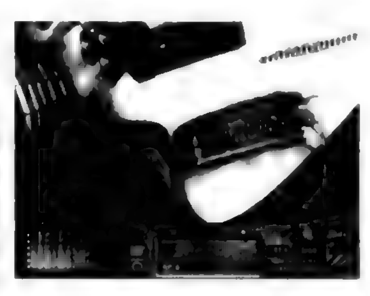
找不到进一步的线索之际，有人告诉你船长知道如何开船，但是船长根本不和你对话，只会在头上不断冒出同样信息：除非你对我的同胞有帮助……要



取得船长的好感有两个方法 救出派特爵的女朋友和帮基特找回被切掉的脾脏。

3.找回基特的脾脏

油轮的电脑机房外面站着一个人不断喊痛，过去一问，这个叫基特（Chip）的人，竟然再喝醉酒的时候拿脾脏打赌，而且赌输了之后真被切下来了。看看也怪可怜的，于是答应帮他找回他的脾脏。基特说跟他打赌的人，是中国城门口左边那个商人朱流，于是大老远跑过去问，才知道已经转卖给始族皇宫里的王博士（Dr. Wang）了，于是去找王博士，向他问起脾脏的事，他竟然说最近正打算配点蚕豆和葡萄酒把它吃掉（好象是朱流没告诉他那是人的脾脏）……于是回去叫基特过来拿他的脾脏吧，[exp+2000]。回油轮之前，记住先去中国城的方医生那里取得他给基特做手术的首肯（前提是你曾跟方医生说过荷里代医生的事），以免再跑一趟。



回油轮告诉基特……又等了一天，基特手术成功的事终于在油轮上传开……

●这个任务的目的是取得船上众人对你的好感，以协助你出航。任务本身不难，但要跑很多地方。

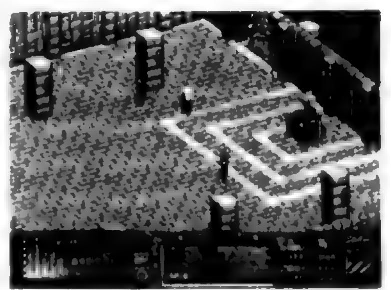
4.去油轮仓底救出派特爵的女朋友

这艘油轮可以逛的地方实在不多，来到基特身后的那间舱室里，电脑工程师派特爵说他的女朋友苏（Suze）不见了，可能是下了舱底，托你去找。

顺派特爵身边的梯子下到舱底……天啊，一堆超强的变种生物 一代教主的两种“宠物”浮游特（200HP）和多脚兽（150HP）、还有强壮的外星人（160HP），好在它们没有传染辐射和放毒的能力（和野外的品种不同？），拿到高级护甲武器和做过装甲移植手术的你，使用精确攻击瞄它们的眼睛应该不难对付，就是花些时间，特别注意要吸引怪物的注意力（打

它一下即可），让它们围攻你，别放他们去攻击派特爵的女友（在上方角落里，挨不了多少下）。

杀死所有异形的战斗可获得10500点经验值，好不容易救到这位美女，见了面就大喊救命，然后会紧跟着你，只好先来个英雄救美，护送她上楼梯再说吧，[exp+5000]。回见派特爵，当然是对你非常感谢，他答应帮你侵入始族（席德教）主电脑，把燃料转移到这艘油轮上……过一天后找他谈话，得知已成功，[exp+5000]。



你帮助基特和苏的事情传到了船长那里，再去见船长，他会很详细地告诉你：你要找的族人应该被直升机运往海外的一处基地英克雷，你也可以搭这艘油轮过去。但要启动油轮有三个条件：燃料、FOB、让导航电脑启动。最后他还叮咛你：你应该已经在那些古老的核子避难所中，找到若干零件了。原来他讲的导航晶片，就是第13号避难所内所找到的“导航芯片”（NavCom Parts）。笔者因为忽略了这个信息，第一次玩到这里时卡了好久。

和船长谈话之后，哔哔小子上就会出现三个找东西的任务，燃料的事情派特爵已帮你解决，FOB在那瓦罗基地的指挥官房中，接下兄弟会的“偷直升机设计图”任务时可以顺手拿到，而“导航芯片”是在第13号避难所拿伊甸园创造器的那些柜子里可顺手拿到。

●让导航电脑启动的方式，就是将你在Vault 13找到的导航晶片安装上去。

[哈伯教派（Hubologist）]

这个教派有点邪门，以让星父（Star Father）重返地面为宗旨，即使人类因而毁灭也在所不惜，而且找来一些明星宣传教义，参加者要捐出毕生所得。不过这些做法让他们累积了大量的财富，并且研发出不少高科

技，包括改造天气、太空旅行（好和星父取得联系）。在此她有副统领ASH-7和当家的ASH-9，ASH-9的目标除了想要与宇宙之神合为一体外，也打算除掉那些不相信他的人。

在新加州共和国的时候，玩家就可以加入哈伯教派而成为第一级会员ASH-1，并接到给ASH-9送信的任务，在这里把信交给ASH-9即可完成任务，[exp+500]。

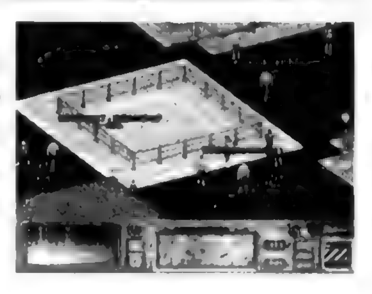
一进入这个区域竟然看到一艘……航天飞机!!! 原来教派的科技水准已经有办法把人送上太空了（那为什么不先做飞机呢？）。门口穿科学家制服的守卫身后有个来自加拿大的电脑工程师达夫（Dave），和他的对话要小心，请先存档。原来达夫在加拿大看了一部影片，迷恋女主角薇琪（Vikki Goldman），就一路追到这里来了。这位女星正在地下的教派中传教，你可以充当达夫的使者，帮他表达爱意，他就可以帮你侵入始族的主电脑，取得出航所需的燃料。

●和达夫的对话很容易选错，应选"你是谁"→"谁把你带下来的？"→"好"→"我不会跟别人说"→"你要我帮你跟薇琪介绍吗？"，选错了没有重来的机会。

有能力帮你把能量装甲做表面硬化处理（成为一代最强的那一件）的，是主电脑旁的克罗克特（Crocket），每件$10000！！！不还价，而且材料只够做两件。

如果你接了始族铲平教派的任务后去和ASH-1说话，他会说从你的眼睛里可以看出杀意，有点邪门的。如果你把教派的人全部铲平，可以完成始族的任务、拿回强化能量装甲的$20000、还可以让你在旧金山的声望提升为偶像，一举数得。消灭哈伯教将会影响到最终的结局。

[始族（Shi）的王宫]



这个组织看来是一群科学家的组合，有一台超级主电脑：皇帝（Emperor）和各种实验室。他们的科技水准不输教派，包括由一种植物中萃取出燃料，并且建立了一个燃料的配送网路。你出航所需的燃料只有他们有，

但因为配送网路是由电脑控制的，所以有办法侵入电脑者，都可以帮你弄到燃料。

说起来，这个组织只有四个地方可以玩，分述如下：

（1）门口附近的王博士（Dr. Wang）：就是买下基特脾脏的那位倒楣鬼，是这里的主管科学家，除了提供没有用的信息之外，只有找脾脏那个事件需要用到他。如果威胁他会导致战斗，在本市的名誉会下降。

（2）王座附近的顾问李健：他似乎是此地的首席，握有主电脑的密码。他也会要你去那瓦罗偷飞鸟（直升机）设计图，事成之后拿给王博士，[exp+5000]，他会再请你去杀掉教派的老大 ASH-9，[exp+5000]，最后才会告诉你皇帝电脑的密码（注意：把飞鸟设计图给王博士，他是拿走此物品而不是拷贝，所以要先把图给兄弟会拷贝，完成兄弟会的任务后再拿来这里）。



（3）右下方的化学工程师：他有办法直接给你燃料，但代价是一件硬化后的能量装甲。这个代价很高，因为到目前为止，最多只拿得到两件能量装甲，其中一件还是到军事基地用血换来的，硬化处理还要每件$10,000！所以迫不得已才要用这个办法。

（4）主电脑皇帝（Emperor Shi）：主电脑室从顾问左后方进入，门口还有一道难解的黄色力场，你可以用顾问给你的密码进入，或直接用你的“科学”技能侵入，如果侵入成功，[exp+7000]。从电脑中可以查到不少始族的研究状况，还可以格式化主电脑，不过那样的话会马上和周围卫兵进入战斗。

●在破关画面上，帮助始族的结果，是他们日后建立了一个繁荣的帝国，不知是好还是坏……

【启航】

取得油轮船长朗麦尔的好感之后，再找到三项必需品，就可以准备启

航前往最后基地 英克雷了。在英克雷中穿着"高科技能量装甲"可以畅行无阻，有队员同行反而碍事，最好在最后一趟上油轮时，就让他们离队，免得碍手碍脚的。

> （1）到油轮的仓底，用FOB打开门锁，[exp+2000]。
>
> （2）进入房间后，上楼梯，回到楼上，给一台"海神网络导航电脑"安装导航晶片，[exp+2000]。
>
> （3）到二楼船长室开船启航（开船后就快是最终结局了，所以在各城有什么恩怨要了结的不妨先去完成）。

然后是一段非常壮观的出航动画，最后在满空的星夜中，终于来到了英克雷基地，[exp+15000]。

第十七节 那瓦罗军事基地

一、本地情况



根据兄弟会提供的资讯，英克雷军成立这个基地的时间还不久，正在大肆招兵买马，所以你可以用新兵的身份混进去。笔者第一次到此时，漏掉了兄弟会提供的线索只好一路杀进去，结果不知Load/Save了多少次，因为敌人实在太强了。

那瓦罗（Navarro）是一个直升机的保养和补给站，旧金山的兄弟会和始族所要的直升机设计图，与启航所必需的"油轮通行证"（以下简称FOB）都在这里。此外，这里还可以拿到一件和英克雷军士兵装备一样的"高科技能量装甲"（是游戏中排名数第二好的装甲，只有一件）、一把"电浆来福枪"和适合史力克装备的"超级铁锤"，可谓物资丰富，而难度却不高。在楼下的基因实验室中可以招到一只厉害的生化狗"K-9"为队员，还可以放走一只会说话的死亡爪（Deathclaw），这只死亡爪是和队员革力士一样的实验生物，放走他并杀掉基因工程师，可以解救革力士一族免于被屠族的危险。

●建议：进入基地之前，把身上所有的东西，包括护甲、武器全部留在车上，因为即使不偷东西，都可以搜刮到300磅以上的装备，不拿太可惜了。



二、任务列表

(1) 救出死亡爪。

(2) 修理K9。

(3) 从基地指挥官处取得FOB。

三、流程

|进入基地|

那瓦罗有三个出入口：一个在屋子内的木板下，一个在左前方的岩石区堆有黑色盖子样的通风口（可从那里下去，并用在新锡城电厂找到的"兰色磁卡"打开后门进去，换言之，如果游戏初期到新锡城拿到磁卡后即来这里拿顶级装备，不失为游戏的一条捷径），一个是正规的通过后方森林间的小路后向上走从正门进去。问到密码的人请顺着林间小路走（向左再向上），而且不要离太远，因为碎石子小路旁有很多厉害的爆炸陷阱。

入口区的紫袍老人克里斯（Chris）会骗你这里只是一个服务站，根据兄弟会的资讯，你要以新兵的身份混过去，在对话选项中选择"你有没有听说过英克雷军？"就可以骗到密码"混帐东西"（Sheepshead），[exp+1500]。进入时尽量空手，连护甲、简单的武器都不用带（最多只要杀一个科学家、暗杀一个工程师），其他空间都腾出来放东西，除非你打算硬攻入这个基地。

接下来进入基地的地面区域，门口穿高科技能量装甲的守卫会盘问你，回答他你是新人，并报上克里斯给你的密码就OK了（其它说法行不通）。守卫叫你到进门后右边第一个屋子里报到。进入栅栏后右边第一间屋子里，左边有些电脑工程师，右边房间内那厮就是上士（Seargont），他会厉声质问你为何不穿制服，骗他说别人让你来这边领，他骂一通补给被缩减无法维持军队之后，就会叫你赶快去军火库拿一套再回来向他报到。接下来你赶快到附近别的屋子里找个电梯下楼，到地下左上方有很多锁柜的房间里去拿一件"高科技能量装甲"，然后再到处晃，否则每个人看到你都是劈头就骂。之后千万不要真的再找士官长报到，不然你就会被派作卫

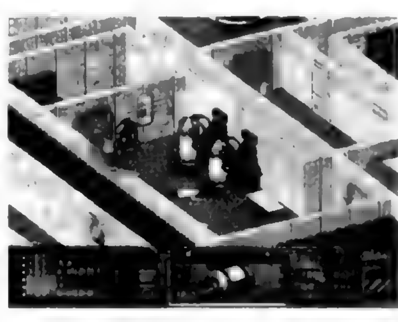
兵，如果被派作卫兵站岗后你多次乱逛被抓到，上士会忍无可忍而向你开火……（其实按照笔者的试验，只要进了基地，最好不必去理那个上士，直接下楼去取装甲，那个上士只是起到提醒你取装甲的任务）。

到左下方房间的厨房中，可以找一个厨子聊天（chat），并问到不少事情，包括：英克雷基地、FOB在指挥官房里、技师罗乌与维修工程师昆西不合、主电脑最近爱上了一个士兵的八卦新闻（其实是主电脑室的技师，以他的女朋友名字为电脑密码，知道后也可以偷偷闯进主电脑）。询问很多技师，都可以知道去英克雷的三个方法：搭直升机、搭停在旧金山的油轮、游泳（但是九成九会淹死）。

●基地内有十座左右的雷射炮台，火力是Mark II 等级的电浆来福，警卫也都手拿电浆来福枪、身穿高科技能量装甲，不可轻举妄动。

|地下层|

第一个目的地，是地下左上方那几个柜子，可以找到高科技能量装甲、蓝色线路板（修三番市兄弟会电脑用）、电浆来福枪（可去新里诺武器店地下室升级成高速电浆来福枪）、微型核融合电池、炸药等好东西，其中炸药以后在这个基地还可能用得上。



接着到下方左边的医学实验室，找基因学家舒罗伯（Schreber）博士谈话，以了解他实验的情况。这是个很坏的家伙，一直在进行着惨无人道的活体医学试验，他会告诉你许多事情：英克雷军一直在寻找又便宜又可以牺牲的士兵，于是他们对死亡爪这种生物产生了兴趣，因为他们身上原本就有装甲（皮）和武器（爪），而且很凶，英克雷军希望提高他们的智慧，让他们能听懂命令，又不能让他们太聪明（从而不愿帮凶）

问他房间门口为何摆个狗雕像（Dog statue），就会知道那是一只生化狗K-9（Cyber dog），因为博士的试验而产生了智慧，但在有智慧

以后产生了道德感，知道舒罗伯博士做的是坏事，所以咬他，因而被拆下腿部的动力。舒罗伯还残忍地强迫它看着自己干种种暴行而无法动弹，生化狗的移动电路（motivator circuit）被送到维修部那里，右下方房间内的死亡爪刚做完注射药品提高智能方面的实验，因为智能高到足以威胁人类，所以最近就要被处决了。

谈话的最后，问他这个房间为什么要隔音（soundproof），博士告诉你是因为被试验生物发出的惨叫声让基地指挥官受不了。对话的最后出现一个好玩的选项：你确定这里完全隔音吗？然后是 既然隔音，所以把你杀掉也没人会发现喽？哈哈，下手吧！杀掉这个人渣，[exp+1000]，跟生化狗K-9说你是它的新主人，它会请你去找回它的动力系统，修好它后就会跟着你走。



接着顺路到对面的主电脑室、和左边的技师谈话，问出主电脑的密码是他女朋友的名字 小可爱（Snookie）（就是站在关死亡爪房间外的女警卫），或者直接侵入主电脑（科学技能要够），可以问出：K-9动力系统所在、英克雷基地所在及运输工具、基地指挥官（commander）所在（找英克雷的通行证FOB）。

顺路到右上方，告诉指挥官房前的警卫你是新来的，会知道清洁工会定时来打扫。跑到这个警卫看不到的地方，休息一个小时以上后（按 Z），再回来告诉他你是清洁工，就可以进入指挥官房间搜刮。指挥官房间内只有较左边那个上锁的铁柜是主要目标，可以“潜行”过去再用“开锁”技能打开，找到“油轮通行证”（FOB），[exp+3500]（这里你的“潜行”技巧和“开锁”技巧都要够高，否则非常容易被指挥官发现而失败，偷前一定要先存盘）。

[地面]

找个电梯上地面，到地面左上方的直升机维修厂找罗乌（Raul），告



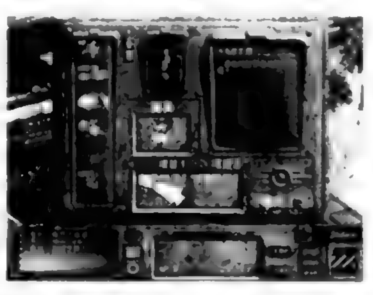
诉他博士要你来拿K-9的零件，结果在最左边的铁柜中找到K-9的动力系统“K-9移动器”。最左边工作台有能量弹夹，中间铁柜里有猫爪杂志和化妆品，最右边工作台有一个重40磅的“马达”（不知干什么用）和“高级开锁工具组”（expanded lockpick set）。

然后必须找右边屋子里的科学家了解到飞鸟设计图在维修室和罗鸟昆西两人间有矛盾，和厨师聊也可以了解到这些，否则和昆西谈话时不会出现有关选项。

接着向右上方走，在维修室找到昆西（Quincy），告诉他你是罗鸟派来找直升机设计图的，他大骂一顿(这已是罗鸟今年来第二次遗失设计图)之后就可以骗到手。在右边的工作台里，还能找到一把适合史力克用的“超级铁锤”、一个“电子开锁器第二代”（Electronic Lockpick, Mk. II）和一件“战斗装甲”（可用来动装甲植入手术）。

如果骗不到昆西的东西，也很容易暗杀成功，因为他紧贴着工作台，所以你可以用一代中暗杀Hub教堂内紫袍人的伎俩 把炸药定时后放入工作台(或昆西脚下)，再跑到附近去休息几分钟，然后就可以回来搬东西…

[离开]



最后回到楼下K-9的房间，帮它装上“K-9移动器”，[exp+3500]，并让它加入队伍好带它离开，这只生化狗作战非常凶猛，比狗肉、机器狗都善战，常把敌人咬倒，具体属性是HP: 127、技能：肉搏、近战伤害：16、行动点数：14、所有个性均可选，以后随着升级能力还会进一步提高。

顺便拿走房间入口书桌里的“蓝色磁卡”（和新锡城电厂得到的完全一样），进入死亡爪的房间，骗门口的警卫说博士要你来杀死亡爪的。接着告诉死亡爪“战士查恩”：你是来救他的，最后拿着蓝色磁卡打开房门，帮助死亡爪从后门（通往通风口）逃出去，[exp+1500]。

接着应该回旧金山继续想办法出航，也可以拿着这些装备杀入军事基地（Military Base）……

第十八节 英克雷基地



这里就是游戏中的究极基地——英克雷基地，里头穿着高科技能量装甲的士兵比对岸的那瓦罗要多得多，硬闯似乎不太可能。幸好你也有相同的“制服”，所以可以在里面畅行无阻。来到此地之前，最好把所有没有能量装甲的队员留在船上，建议一个都不要带，因为敌人太强了，没有办法杀进去，所以不需要战斗中队员支援。

这里可以做的事情不多，会和你对话的人比克拉马斯还要少。重要的事件包括：

(1) 找到族人被关的地方，与长老约好逃出的方法。
(2) 听美国总统讲故事，了解许多事情的始末。
(3) 毁灭基地并逃出来。

上面三件事中，真正必须做的只有第三件，其他只是帮你了解剧情。一个人就要毁灭一整个大基地似乎不太可能，但Fallout 让你做到了。只要你设法让基地中的核子反应炉爆炸就可以成功。要达到这个目的，有两个方法：

(1) 炸毁控制反应炉的电脑，让反应炉失控。
(2) 强迫管理反应炉的科学家急速关闭反应炉，导致炉心熔解。

前者还可以说服一个生化科学家在中央空调中放毒，让没有穿着能量装甲的人员死光。

不管哪一种方法，你离开基地之前，都要通过秘密警察头子把关的大门。这斯的战斗力只能用怪物形容，除了完整地搜刮合适的武器外，你还可以说服最后在门口附近巡逻的小队协助你，并从总统身上搜出专用钥匙，

启动平定叛乱模式，让防卫用的雷射炮台帮你轻松过关。

这里还有很多高级装备，有些是游戏中独一无二的。为了最后的大头头，游戏在这里提供了各型武器中杀伤力最强的款式，让人看得眼花缭乱。像笔者在一代中最喜欢的“格林多管激光炮”（Castling Laser）、本代游戏中最强的护甲“高科技动力装甲第二代”（整个游戏排名No.1的装甲，在整个游戏过程中仅有一件，不但防御属性狂加，而且可让你力量值+4）、使用传统子弹和新型无弹壳子弹的两款重型机枪（“拥护者”和“复仇者”）、使用2mm EC子弹的高斯长枪（M72 Gauss Rifle），军事基地里面那把是短枪。

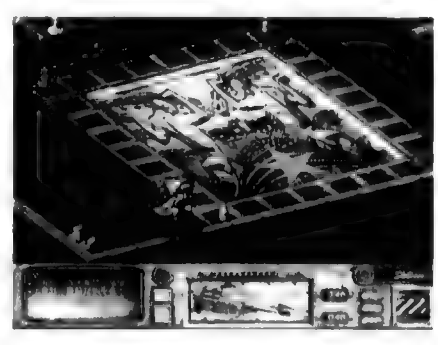
●这里的进入路线和逃出路线分得很清楚 往下走的楼梯无法从底层打开，往上走的楼梯无法由上方打开。也就是说，进行路线是固定的，而且开始倒计时之后就不能回头，所以要搜刮装备的玩家要注意这点限制。

[第一层]

进入路线是下方的楼梯，右边则是逃出路线，但是可以先进去搜刮一些小东西，像超级装甲、超级铁锤、很稀有的但这里有很多的2mm EC子弹、微型核融合电池、小能源电池、炸药、电浆来福枪、雷射来福枪、火箭筒和弹药等等。重点应该是右上的仓库内的超级装甲和所有医疗用品（以后过九宫格时用得着），另外炸药在暗杀总统或炸毁电脑的时候会有用。

这一区是军营，没有人会和你交谈，但是打起来可不得了，建议针筒带不够的玩家可过去搜刮，但不要挑起战斗。主角无论如何也无法带走所有东西，挑比较稀有和昂贵的东西吧。

[第二层]



这里正在进行人体实验，各个手术台上血迹斑斑，你的族人和第13号避难所的居民都被关在这里，到右下方的牢房中找长老，她会跟你说事情的经过，并叫你去底下摧毁一个“恶魔”机器，和她约定事成之后带着剩下

的族人到油轮上与你会合。入口下方的库房中有"拥护者多管机枪"和弹药，特别是稀有的2mm EC子弹。

> ●经过笔者的试验，不去找长老谈话，也不会影响最终结局中他们被救出来，换言之，只要你破坏了基地，所有人会自动被救出来。

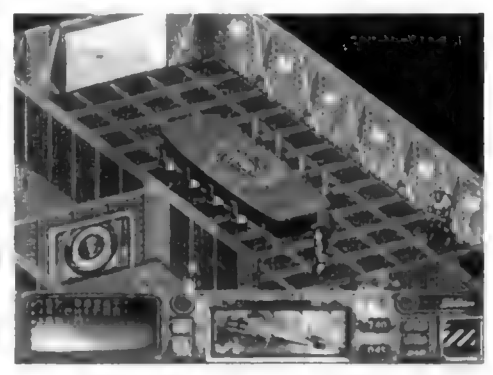
[第三层]

进去就是一个九宫格形状的电击地板区。每格有一个终端机和通往邻近格子的门，按一下终端机会打开／关闭目前的门。这个基地中最有价值的装备，就在九宫格左右两侧的营房中，见下图，按照数字的顺序使用终端机，就可以打开九宫格迷宫的出口，通过之后，[exp+2500]，就到了总统所在的第四层。

```
                 |------|-- ↓ --|------|
                 |  3       1      2   |
高科技能量        |-- ‖ --|-- ‖ --|-- ‖ --|
装甲第二代 x1  ←                          → 伊甸园创造器（GECK）
                 |-- ‖ --|-- ‖ --|-- ‖ --|
M72 Gauss        |   4      5      6   |
来福枪 x2         |------|-- ↓ --|------|
```

[第四层]

右下角有个战略研究室（War room），右上角的房间是会议室，会议室内则有一张闪着红点的世界状况地图（Situation Map），不知道图上那些红点，是否为曾经遭核弹攻击的地点（东亚好像只有日本有一个红点）。



总统办公室前是副总



统伯德（Bird，the vice president），他只会胡言乱语，像什么家庭价值、移民外太空，或者一下子问你马铃薯英文字母怎么拼。

总统会帮玩家解释很多事件的来龙去脉，但是你一开始对话就要听到完为止，否则他会很不高兴。总统所说的重要情节包括：

（1）用雷射手枪和新里诺城的沙尔瓦多（Salvatore）家族换化学物品是一举两得的生意，既拿到东西又可以藉他们自己人的手杀掉一些英克雷想杀的人。

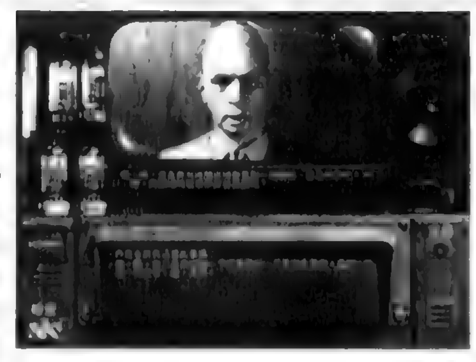
（2）那些核子地下掩体（Vault）是政府“社会实验”的一部分。原来这些避难所的设计就是拿来测试人性用的，有些在核战六个月之后，就会自动开启，有些只有男性居民。而第13号避难所则是拿来保留纯种人类DNA用的，等到政府有需要时，再拿来做为实验的对照用，所以会一直关闭直到实验计划需要时再开启。

（3）与玩家切身相关的，是一个Fallout版的“人类补完计划”（Human Salvation），在这个计划中，只有纯种人类得以生存，遭到辐射感染的变种人、僵尸（Ghoul）都将被消灭。而且这些变种人包括你的族人，凡是在荒地中生存，DNA有可能遭辐射而突变者，都是政府眼中的变种人，唯有像第13号避难所这种从未与外界接触的居民，才符合他们的要求。

（4）这个人类补完计划的实施方法是：改造当初教主（Master）所用的FEV病毒，让它们只对突变的DNA产生杀伤力，再散布到大气中，藉雨水渗入到每个可能有变种人的角落，从而彻底杀死所有“变种人”。现在研究已经进入了临床实验的最后阶段，所以第13号避难所的居民被派出的死亡爪抓来当成1号白老鼠，你的族人因为DNA最接近纯种人类，所以被当成2号白老鼠。只要新病毒可以辨识二者的差异，也就是只伤害2号不伤害1号，研究便告成功。所有人类的近亲都将为了“人类”而全部牺牲掉，“人类”将获得最后的胜利。

为了制止总统的可怕阴谋，也为了得到总统身上的总统专用钥匙（Presidential Access key），必须要杀掉他。这把钥匙可以用来开启主电脑中的最高权限，等一下逃出时会派得上用场。暗杀总统（HP55）的方法可以潜行到他身边放炸药比较稳妥（据说潜行站在他身体侧边开枪也能一枪解决，但笔者没有试成功过，只要一开枪，总是警卫一拥而入引起

战斗)，游戏的设计似乎就是要这样子玩的……



左上方房间里有个核子弹，后面那个科学家卡林博士（Dr. Curling）是化学部门负责人，和他交谈可以问出一些情况。但他是一个有良知的科学家，如果口才够好的话，可以请他思考这些适应荒地生活的人类，是否算得上是另一个人种。卡林想了一下之后恍然大悟，深悔自己的所作所为，决定把自己和整个英克雷基地一起埋葬，也就是在中央空调中放入FEV病毒的毒素，[exp+5000]。他也会告诉你去底层关闭反应炉，以解除关住你族人的力场。

毒素放出来之后警报就响了，底层的科学家也不会和你对话 同样的，底层的反应炉熔解前警报也会响起，你就无法再和卡林交谈。

[第五层]

左上有个营房，但里头的东西除2mm EC外不值得搜刮。右上是反应炉的控制电脑，右下是反应炉，本层的目标是引发核反应炉爆炸，从而毁灭基地，方法有两种：

1.逼迫左下方房间内的首席能源科学家汤姆.莫雷（Tom Murray）

问莫雷有关反应炉的事情，他会很得意地说：如果反应炉关闭了，那么一切警卫系统、安全门都会关闭（关住族人的力场也会全部跟着消失）。接着，不管他怎么哀号，拿枪威胁他关闭，[exp+12500]!

结果，炉心因为急速的关闭导致过热而融化了，还有10分钟后基地就会爆炸……天啊，威胁他不得声张之后，快回油轮吧（如果已让卡林博士放毒，则莫雷拒绝和你交谈，这个办法就用不上了）。

2.用炸药炸毁反应炉的控制电脑

这个方法要结合卡林博士放毒事件比较稳妥，在卡林放毒后等10分钟



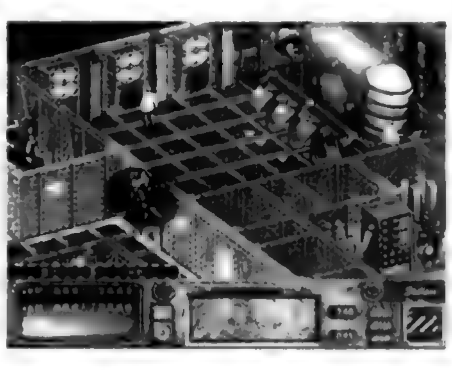
(按Z选时间)，则基地内所有未穿护甲的人全部中毒身亡，这时就可以在右上方房间反应炉的控制电脑（并排三个电脑中的任意一个）前放一包炸药，爆炸后反应炉也会导致炉心熔解在10分钟后爆炸、开始倒计时，[exp+10000]。

之所以先要说服卡林放毒，是因为终端机前有几个技师，非常容易引发战斗，偷放炸药很不容易，放毒后等10分钟他们就全中毒而死了，这样就可以安心放炸药了。

[逃离]

上楼回到第四层，走下方的梯子（来时打不开的门内）就是回去的路，可以绕过电击地板区，到达第一层入口处，秘密警察的头子已经在那边严阵以待了……在第13号避难所看过他一拳击毙死亡爪首领甘德的英姿，就知道自己不是他的对手，这下死定了……

这厮的HP999，护甲和武器都是从来没见过的高级货，武器是"大头目的电浆枪"（End Boss Plasma Gun，一次50发微型核融合电池），再加上旁边的雷射炮台会一起攻击你，打赢的机会微乎其微……

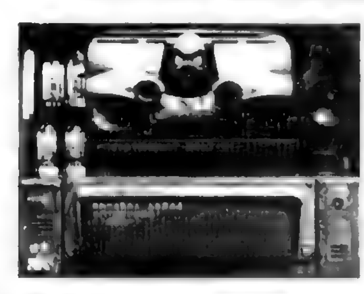


在遇到大魔头之前，有支巡逻小队。你可以警告队长葛兰耐特基地即将爆炸，建议他们随你搭船离开，就可以得到一批战友。这四个战友都装备很高级的武器，包括YK42B振动波来福枪、高斯手枪和一代中最强的两把能量武器：格林多管激光炮、高速电浆来福枪。

另一个辅助过关的方法，是沿入口大厅的下边，潜行到大厅里那台终端机前，拿着总统专用钥匙启动平定叛乱模式，让门口的雷射炮台自动攻击最强目标，帮你收拾秘密警察头子。这些雷射炮台每台都配有重型双管炮台机枪（Heavy Dual Minigun），天啊，装填800发子弹的双管重机枪，而且是用.223子弹的，威力比那支巡逻小队还要强得多。

两者并用的效果最好，你可以完全不用出手，消灭秘密警察头子后，[exp+10000]。不过顺序应该是先说服巡逻小队，再去使用终端机。因为一旦进入战斗模式，就无法与队长交谈。这支巡逻小队答应你之后，只会在大厅外面游荡，等到进入战斗之后才过来支援。如果只靠他们的话，就要及早做开溜的准备，因为这四个人会站在一起，被敌人扫射会全部命中，再加上老大有炮台辅攻，完全没有胜算。

打开大厅的门，走出去就算逃回油轮，历经重重磨难，终于破关了……



接下来是破关的画面 油轮急急地离开，从海中的平台上升起了一朵巨大的蘑菇云，场面极为壮观……

最后是大结局画面，游戏会把你在各处所造的孽一一交代清楚（详见结局篇）……

[通关之后]

在各地结局之后是制作群的名单。之后，游戏会问你是否继续玩，如选是，就可以继续在这个游戏世界里冒险。各地的人们都知道了你消灭英克雷基地的英勇事迹，所以对你态度也会有变化，还有一些特殊事件：

（1）到地下掩体市，可以找第一公民琳娜特谈话。如果到避难所三层使用主电脑，会显示“异尘余生二代的设计数据正在输入哔哔小子中……”，之后就关机了，哔哔小子的“状态”中会增加一项“地下掩体市设计记录”，很有趣的是创作群的鸣谢以及汉化者的情况，为了感谢你打倒英克雷军，在文字的最后还会告诉你一个小秘密 使用本层最左上角的计算机，每次可得20000点经验值。

（2）到新里诺商业区找那个常喝得烂醉的神父，他会感叹说现在能坚持通关的玩家不多了，并送你一本“异尘余生二代攻略本”。使用这本攻略本，每次加10000点经验值，并会把你的所有技巧（潜行、科学、能量武器等等一切……）全部变成300%！当你赌博技能变成300%后，可以顺路去处女街或第二街的赌场赌钱……根本就是白送钱嘛，“猫爪”也会变成免费服务。

第四章 结局篇

随着漫长的冒险生涯的结束，终于迎来了游戏的大结局，你在游戏过程中做的任何一件小事，最终都可能成为影响最终结局的大事。

☆阿罗由

没什么好说的，结局只有一个，无论你游戏进程的速度多快，按照游戏的设定，也无法避免阿罗由部落的居民被英克雷军抓走的命运，但是如果你在游戏最后能毁灭英克雷基地的话，所有阿罗由部落和第13号避难所的人都可以被救出来，他们搬到了新的地方，并运用伊甸园创造器创造了一个新社区，由于他们离原本居住的避难所数百英里，因此第13号避难所的居民决定加入村民们，建立一个新的社区。他们科技上的专长，加上村民们野外求生的技术，让新的村子欣欣向荣，这两群本是同宗的人，终于又再合并了。拯救他们的人，也就是获选者，成为了新村庄的长老。并且在多年以后，都是村庄的首领。



☆丹恩城



(1) 什么都不作，因为没有任何经济来源，村庄消失在废墟之上。

(2)杀死麦塔则的奴隶贩子一伙，并去告诉贝琪，则麦塔则不在以后，奴役制从当地消失了，贝琪的赌场很快扩张了，还有前蓓嘉诚实经营赌场的名声让她很快就赚到足够的钱将对手都并购了。丹恩变得欣欣向荣，很快，当地就得到了态度强硬，但是却相当诚实的名声。

(3) 不杀死麦塔则，则他的的奴隶贩卖活动日益扩张，人人沦为奴隶。

(4) 如果不杀死麦塔则，且新里诺的莫丁诺家族被你灭亡，则麦塔则开始从事毒品等非法买卖，使村庄成为歹徒的天堂。

☆摩多克



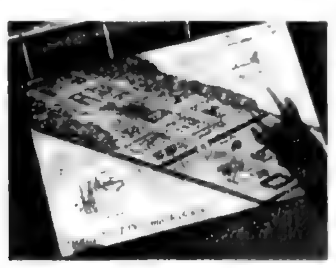
(1) 不管摩多克居民的问题，结果他们全部饿死。

(2) 你和摩多克居民一起进攻鬼农场，杀死史拉格，但是因无法找到地下水泵，结果全部死去。

(3) 协助解决摩多克与史拉格的争端，结果史拉格以及摩多克居民之间的关系成长了，双方的合作关系让摩多克更加繁荣，变成了主要的农业中心，提供所有边缘城市以食物，此地变得繁荣昌盛，这是摩多克的最佳结局。

☆地下掩体市

(1) 如果你杀死地下掩体市的所有村民，游戏结局时会告诉你“地下掩体市的这场大屠杀一直是个历史之谜，人们认为那是袭击者（歹徒基地的人）干的，可是在现场却没有发现一具袭击者的尸体。之后，僵尸逐渐从断锡城迁移了过来。”



(2) 不帮他们解决断锡城的核污染问题，则地下掩体市居民最终变为变种人，并被新加州共和国所统治，被当作二等公民。

(3) 不帮助他们抵御歹徒基地的袭击者的进攻，地下掩体市请求新加州共和国的军事援助，新加州共和国派遣一支大军，并最终占领地下掩体市。

(4) 帮助解决断锡城的核污染问题，并优化断锡城的核电厂、解决歹徒基地、解决摩尔间谍案，则在英克雷军被毁灭的数年后，由于地下掩体市的自我封闭，终于到了最后身受其害，第8号避难所的发电机原本就不

是设计成可提供大量电力的，因此地下掩体市停止了发展，最后，该市被自开国以来就一直向北方扩张领土的新加州共和国所合并。

☆蜥蜴城

(1) 什么都不做，核电厂炸毁，10公里以内的一切生物全部灭绝。



(2) 修好核电厂泄漏，解决核反应堆的问题，紧张气氛缓和，与地下掩体市达成不稳定联盟。

(3) 修好核电厂后优化核电站，在蜥蜴城发电厂被最佳化之后，蜥蜴城的电力生产变得供过于求，地下掩体市议会由于本城电力不足而无法继续发展，所以决定侵略蜥蜴城并控制反应炉，一向爱好和平的蜥蜴城的僵尸们变成了奴隶，并在地下掩体市度过他们的余生。

☆新里诺

(1) 对四大家族什么也不做，不加入任何一个家族，则由于杰特影响的人越来越多，散布到整个北加州，因此莫丁诺家族的影响力越来越大，在一年之内，他们控制了新里诺，并且扩张了他们的帝国，把丹恩以及一些临近的城市都给合并了，在扩张的行动中，几乎没有任何人反抗，因为杰特已将所有人都控制住了。



(2) 你发现杀死理察的凶手，解决这一案件，未加入任何家族，则虽然莱特家族一直都没从理察死去的事实里恢复过来，但当知道杀手受到正义制裁后，他们晚上终能安眠了。

(3) 加入莱特家族，或消灭其他三家族后会自动加入莱特家族，则酿私酒的莱特家族成为新里诺的统治者，惧内的莱特先生最终让莱特夫人执

掌大权，建立新秩序，并把整个新里诺变成一个对他们家族有益的小镇。

(4) 加入彼希家族，未与彼希妻子谈话，则彼希家族统治新里诺，同时吸收其他的家族成员，彼希的儿子将新里诺拱手让与新加州共和国，与新加州共和国结成强大的联盟，并在议会中取得一席之地。

(5) 加入彼希家族，曾与彼希妻子谈话……

☆麦朗



逃不过一死，在英克雷军被打败了之后不久，麦朗在丹恩城喝酒时被一个杰特的瘾君子给刺死了，他发现杰特一事很快就被遗忘了，再也没有人记得他的名字了。

☆瑞丁城



(1) 什么也不做，则瑞丁城被其他三个城市地下掩体市、新里诺、新加州共和国所瓜分。

(2) 如果你把杰特解毒剂交给强森医生，则强森医生在杰特事件发生时帮大家治疗后，瑞丁城的公民们投票选他为市长，在医生领导下与地下掩体市建立更深的关系，几年后地下掩体市与瑞丁合并，但只将公民权给了10%的瑞丁市民。

(3) 如果没解决杰特问题、把“开矿机芯片”交给晨星矿区老板丹，则瑞丁日后被新里诺统治。

(4) 如果没解决杰特问题、把“开矿机芯片”交给可可维夫矿区老板玛琪，则瑞丁日后被新加州共和国统治。

☆破碎丘

(1) 什么也不做，袖手旁观，人类与变种人交战，很少一部分人幸存下来。

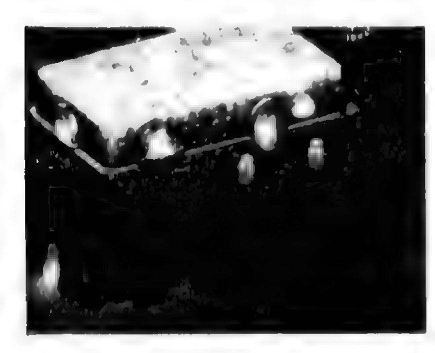
(2) 在消灭变种人的阴谋被破坏了之后，破碎丘开始欣欣向荣，接着，

铀矿被开采殆尽了，在失去城市存在的理由之后，人们开始一一离开，居民们将之前的东西带走，让这一个地方变得什么都不剩，变成了一个鬼镇。一些不愿接受事实的人留了下来，可悲地待在这里，不过最后他们也离去了。



（3）协助搞阴谋的人类炸毁矿场，则小镇最终解体。

☆第15号避难所



（1）帮助第15号避难所居民消灭强盗首领达里安及同伙，并帮助他们与新加州共和国交涉，则你对于第15号避难所所伸出的援手促使了新加州共和国将文明带到邻近地区，由于得到了新加州共和国的支持，第15号避难所的流浪汉们马上就变得能够自给自足，并且成了能够贡献社会的人们。

（2）不帮助他们对付达里安，或不与新加州共和国进行交涉，则这些居民继续过着无聊的生活，最后消失在地平线上。

☆新加州共和国

（1）帮助新加州共和国带来第15号避难所的计算机芯片，则新加州共和国发展壮大，虽然还有很多难题要克服，但新加州共和国现在在北方荒野中渐渐有了相当的影响力。



（2）不帮助他们对付第15号避难所的强盗，则坦蒂被赶下总统的

位置，卫斯丁取而代之，人们回到第15号避难所时，发现的是一个空荡荡的鬼城。

(3) 如果你完成了彼希暗杀议员卫斯丁的任务，卫斯丁死去，则副总统卡森统治新加州共和国。

(4) 如果你完成了彼希杀害副总统卡森的任务，卡森死去，则右翼分子统治国会，英克雷的幸存者在此建了个新家。

☆第13号避难所



(1) 如果未发生第13号避难所内的死亡爪被英克雷军血洗的事件，则死亡爪们强大起来，开始和平扩张。

(2) 如果发生了这一事件，或者你杀死了避难所内的所有死亡爪，则由于这些高智慧死亡爪都被杀了，你又将一种生物列入绝种名单，种族屠杀再次被证明是处理问题的好方法……这是较差的结局，正常玩很容易导致这个结局。

☆三番市



(1) 帮助始族、完成始族消灭哈伯教的任务，则始族的势力强大起来，在城市周围种植了很多漂亮的植物，虽然这些品种不能够在其它的地方生长，但是始族却在他们自己的地方细心地照顾着这些植物，他们继续强壮地生长着，并且为未来形成的帝国扎下了根基。

(2) 如果杀死了三番市所有人，则始族逃到其他村庄。

(3) 帮助哈伯教消灭始族，则城镇陷入灾难之中。

(4) 在某些条件下，一些植物获得了感应力，杀死所有的科学家，始族消失在废墟之上。

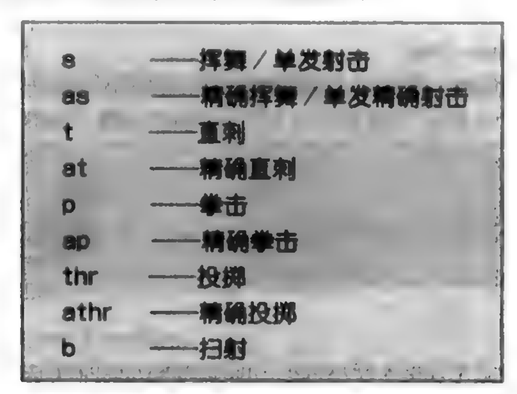
第五章　物品篇

一、武器

随着游戏进程的不断深入，玩家手中的武器也会相应更换，威力越来越大。要面对强大的敌人，你必须把武器、盔甲和技能完美地结合起来。游戏中不存在什么万能武器，而且有些武器只适合于一些特定事件。

以下列出游戏中最详尽的武器资料，给出物品代码、中文名(英文名)、说明、武器伤害 (Damage)、射程、使用武器所耗费的行动点数 (Action Points) 及价格 (Price) 等资料，按近战及投掷武器、小型枪械、大型枪械、能量武器分类，每类中按价格从低到高排列，因此排名较靠后的武器具威力和价值越大。

以下资料中不同的字母代表不同的含义：



s ——挥舞／单发射击
as ——精确挥舞／单发精确射击
t ——直刺
at ——精确直刺
p ——拳击
ap ——精确拳击
thr ——投掷
athr ——精确投掷
b ——扫射

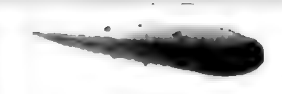
1.近战及投掷武器

许多玩家没有想到的物品实际上也可以当武器使用，近战武器的伤害效果十分有限，玩家应该争取尽快过渡到小型枪械，毕竟舞矛的人无法对抗枪械。

☆植物的刺(Plant Spike)

这是植物的刺，可以粘在生物身上，将它的种子带到别的地方去。在孢子植物攻击你时，会发出这种东西，落在地上你就可以捡到，伤害力极弱。

- 伤害：1-2
- 射程：8
- 行动点数：thr5 athr6
- 价格：0

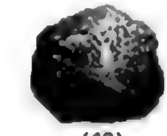


(365)

☆石头(Rock)

就是普通的一块石头，如果掷向敌人可造成很少伤害，所需最小力量为1，它的重量是1磅。

- 伤害：1-4
- 射程：15
- 行动点数：p4 ap5 thr5 athr6
- 价格：0

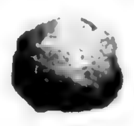


(19)

☆铀矿石(Uranium Ore)

一块还没有提炼过的铀矿，当武器用时作用类似石头，在和破碎丘附近商队的交易中可得到，在破碎丘还会引发特殊的剧情。它的重量是10磅。

- 伤害：3-6
- 射程：10
- 行动点数：thr5 athr6 p4 ap5
- 价格：0

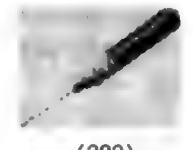


(426)

☆刺刀(Shiv)

这种自制的刀子实际上严格说来不能算武器，因为它无法被装备和使用，但在游戏自身设定中它属于武器类，因此也列在了这里。所需最小力量为1，它的重量是1磅。

伤害：n/a
射程：n/a
行动点数：n/a
价格：2



(383)

☆削尖的木棒(Sharpened Pole)

一根头削尖了的木棍，在游戏刚开始通过阿罗由神殿试炼时，触动机

关后弹出的就是它。所需最小力量为4，它的重量是3磅。

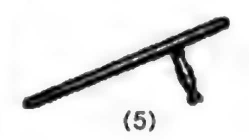
- 伤害：2-7
- 射程：2
- 行动点数：t5 at6 thr7 athw8
- 价格：5

(320)

☆棍子(Club)

军用警棍，实心木头所制，所需最小力量为3，它的重量是3磅。

- 伤害：1-9
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5
- 价格：30

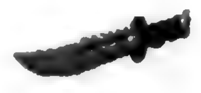


(5)

☆刀(Knife)

尖头的武器，用来切东西，或者是捅人一刀用，所需最小力量为2，它的重量是1磅。

- 伤害：1-9
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5 t4 at5
- 价格：40



(4)

☆手指虎(Brass Knuckles)

硬铜所制的指套，戴在手上扁人用的，笔者最早见到它是在克拉马斯的丹顿兄弟那里。所需最小力量为1，它的重量是1磅。

- 伤害：2-8
- 射程：n/a
- 行动点数：p4 ap5
- 价格：40

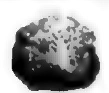


(21)

☆金块(Gold Nugget)

一个天然形成的金块，在和商队交易中可得到，开始还认为它很贵重，实际上价值却不高。重量是10磅。

- 伤害：3~6
- 射程：10
- 行动点数：thr5 athr6 p4 ap5
- 价格：50


(423)

☆摩洛托酒(Molotov Cocktail)

就是大名鼎鼎的"摩洛托夫鸡尾酒"，看着象一罐饮料，其实是一种自制的燃烧弹。所需最小力量为3，它的重量是1磅。

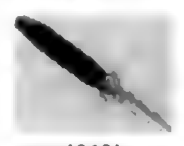
- 伤害：8~20
- 射程：12
- 行动点数：thr6
- 价格：50


(159)

☆弹簧刀(Switchblade)

装有弹簧的刀子，当你按下手把上的按钮，刀子就会弹出来，并发出让人很爽的"咻"声。所需最小力量为1，它的重量是1磅。

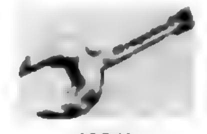
- 伤害：2~8
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5 t4 at5
- 价格：50


(319)

☆扳手(Wrench)

机器修理人员常用的扳手。既是工作的工具，也是一种武器，尽管威力非常有限。所需最小力量为3，它的重量是4磅。

- 伤害：3~9
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5
- 价格：65


(384)

☆铁撬(Crowbar)

很重很硬的铁棒，用来打开下水道盖子用的，当然，也可以用来打别人的头。所需最小力量为5，它的重量是5磅。

- 伤害：3-13
- 射程：n/a
- 行动点数：s5 as6
- 价格：65


(20)

☆矛(Spear)

拥有相当尖锐的矛头，矛柄是用木头所制，但是头却是硬铁打造，所需最小力量为4。它的重量是4磅。

- 伤害：3-13
- 射程：2
- 行动点数：t5 at6 thr7 athr8
- 价格：80


(7)

☆磨尖的矛(Sharpened Spear)

相当尖锐的矛，手柄是木制的，所需最小力量为4，它的重量是4磅。

- 伤害：4-15
- 射程：2
- 行动点数：t5 at6 thr7 athr8
- 价格：100


(280)

☆飞刀(Throwing Knife)

专门用来投掷的刀子，钛金属所制，并使用激光磨锐，所需最小力量为3，它的重量是1磅。

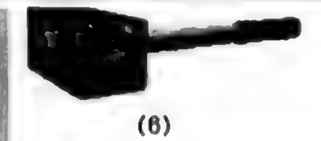
- 伤害：3-6
- 射程：16
- 行动点数：thr6 athr7 s5 as6
- 价格：100


(45)

☆大槌子(Sledgehammer)

带有长手柄的大槌子，强壮的人喜欢用的武器，所需最小力量为6，它的重量是12磅。

- 伤害：4-12
- 射程：2
- 行动点数：s5 as6 t6 at7
- 价格：120


(6)

☆手榴弹（碎裂）(Grenade-Frag)

利用碎片来伤人的手榴弹，里面装有一些炸药，在爆炸时会将外壳炸碎，飞出的碎片将会造成伤害。所需最小力量为3，它的重量是1磅。

- 伤害：20-35
- 射程：15
- 行动点数：thr5
- 价格：150


(25)

☆乔尼的BB枪(Jonny's BB Gun)

一把BB枪上刻着乔尼的名字，是摩多克失踪小孩乔尼的玩具枪。游戏中仅有一把，在摩多克城井下找到。所需最小力量为3，它的重量是15磅，弹药：100/100 BB弹。

- 伤害：1-3
- 射程：22
- 行动点数：s5 a6
- 价格：150


(261)

☆战斗刀(Combat Knife)

高级的战斗刀，刀身保证10年是尖锐的，看起来相当锋利，所需最小力量为2，它的重量是2磅。

- 伤害：3-13
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5 t4 at5
- 价格：165


(236)

☆小莫丁诺("Little Jesus")

这是一个相当锐利的刀子，把手上刻有“小莫丁诺”的字样。游戏中

仅有一件，是新里诺莫丁诺家族赌场楼下的小莫丁诺不离手的武器，杀死他后可得到。它的重量是两磅。

- 伤害：6-17
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5 t4 at5
- 价格：200

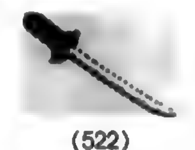


(517)

☆瓦奇沙西刀(Wakizashi Blade)

一个很小、很精巧的刀子，其实就是日本武士刀，可以穿透装甲，即使你穿着游戏里的顶级装甲，它也能对你造成一定伤害。在新里诺城周围的野战中消灭日本黑帮可得到，它的重量是3磅。

- 伤害：4-15
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5 t4 at5
- 价格：200



(522)

☆拳击手套(Boxing Gloves 1)

一双拳击手套，上面有一些血迹，它的重量是5磅。

- 伤害：1-4
- 射程：n/a
- 行动点数：p4 ap5
- 价格：250



(292)

☆装有铁片的拳击手套(Box Gloves 2)

有一些人“一不小心”将铁片放在了拳击手套里，这在拳击场上可是算犯规的，不过这对你来说不过是用来将对手的骨头打碎的工具而以，它的重量是10磅。

- 伤害：2-6
- 射程：n/a
- 行动点数：p4 ap5
- 价格：250



(496)

☆带刺的手指虎(Spiked Knuckles)

一个改良后的手指虎，上面的刺可以造成更多的伤害。在空手战斗中相当的有用，游戏初期城市里的小混混常用的武器。所需最小力量为1，它的重量是1磅。

- 伤害：4-13
- 射程：n/a
- 行动点数：p4 ap5
- 价格：250


(234)

☆路易斯球棒(Louisville Slugger)

这是硬球棒，用来打人一定很疼。但笔者在游戏中从未在正常流程中找到过这件物品。所需最小力量为4，重量是4磅。

- 伤害：12-31
- 射程：n/a
- 行动点数：s4 as5
- 价格：300


(386)

☆手榴弹（振动)(Grenade-Pulse)

电磁振动波手榴弹，会发出强大的电磁振动波来干扰机器，对生物不会造成影响，所需最小力量为4。它的重量是1磅。

- 伤害：100-150
- 射程：15
- 行动点数：thr5
- 价格：300


(27)

☆手榴弹（电浆)(Grenade-Plasma)

用磁力将电浆的能源封住，爆炸后会放出高热电浆将人烧死，所需最小力量为4，它的重量是1磅。

- 伤害：40-90
- 射程：15
- 行动点数：thr5
- 价格：300


(26)

☆神圣手榴弹(Holy Hand Grenade)

力量特强，它的重量是两磅。


(421)

- 伤害：300-500
- 射程：1
- 行动点数：thr5
- 价格：?

☆超级铁锤(Super Sledge)

一支超级铁锤，由钢铁兄弟会所制造，是武器科技的结晶。上面有个动能存储器，可以增加敲击力量，所需最小力量为5，它的重量是12磅。

- 伤害：18-36
- 射程：2
- 行动点数：s4 as5 t5 at6
- 价格：3750


(115)

2.小型枪械

小型枪械主要包括手枪、来福枪、BB枪等，在游戏早期使用的较多，优点是节省行动点数。

☆单管来福枪(Pipe Rifle)

这是一把单管的来福枪，从克拉马斯的伊克家中可以搜到一把，说是玩家拥有的第一把枪也不为过。所需最小力量为5，这里面有0/1发的10MM JHP，它的重量是10磅。

- 伤害：5-12
- 射程：20
- 行动点数：s5 a6
- 价格：200


(299)

☆BB枪(Red Ryder BB Gun)

一把古老的BB枪，所需最小力量为3，它的重量是15磅，装100/100 BB弹。

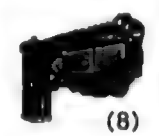
- 伤害：1-3
- 射程：22
- 行动点数：s5 as6
- 价格：200


(161)

☆ 10MM 手枪(10mm Pistol)

COLT 6520 10MM自动手枪，每次开火都会自动上膛，直到子弹打完为止。每次只能单发，使用强大的10MM子弹，所需最小力量为3，这里面有0/12发的10MM JHP。它的重量是3磅。

- 伤害：5-12
- 射程：25
- 行动点数：s5 a6
- 价格：250


(8)

☆ .44 左轮手枪(.44 Magnum Revolver)

这是世界上火力最强的手枪，所需最小力量为5。这里面有0/6发的.44MAGNUM JHP。它的重量是5磅。

- 伤害：12-18
- 射程：15
- 行动点数：s4 as5
- 价格：600


(313)

☆ .44MAGNUM-快速上膛(.44 Magnum Speed Load)

一把.44MAGNUM左轮手枪，配有一个快速上膛的部件，所需最小力量为5。这里面有6/6发的.44MAGNUM JHP。它的重量是6磅。

- 伤害：12-18
- 射程：20
- 行动点数：s4 as5
- 价格：600


(398)

☆ DESERT EAGLE.44(Desert Eagle .44)

老旧的DESERT EAGLE手枪，.44口径，20世纪末期的电影让这



把手枪变得相当热门，所需最小力量为4。这里面有0/8发的.44MAGNUM JHP。它的重量是4磅。

- 伤害：10-16
- 射程：25
- 行动点数：s5 as6
- 价格：800



(18)

☆ DESERT EAGLE(Desert Eagle Exp. Mag.)

这一把DESERT EAGLE手枪，由于20世纪末的电影而出名，这一把上装有大型弹匣，可以装下较多的子弹，所需最小力量为4，这里面有20/20发的.44MAGNUM JHP。它的重量是5磅。

- 伤害：10-16
- 射程：25
- 行动点数：s5 as6
- 价格：800



(404)

☆散弹枪(Shotgun)

WINCHESTER WIDOWMAKER的双筒散弹枪，所需最小力量为4，这里面有0/2发的散弹枪子弹，它的重量是5磅。

- 伤害：12-22
- 射程：14
- 行动点数：s5 a6
- 价格：800



(94)

☆锯过的散弹枪(Sawed-Off Shotgun)

有人将枪管锯掉了几寸，因此它变成了短距离武器，所需最小力量为4，这里面有2/2发的散弹枪子弹，它的重量是5磅。

- 伤害：12-24
- 射程：7
- 行动点数：s5 as6
- 价格：800

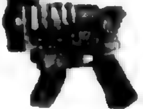


(385)

☆ 10MM SMG(10mm SMG Pistol)

H&K MP9小型机关枪，可以单发或者连发射击。实际上就是有名的由以色列人发明的乌兹冲锋枪（Uzl）。所需最小力量为4。这里面有0/30发的10MM JHP，它的重量是5磅。

- 伤害：5-12
- 射程：25
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：1000



(9)

☆猎枪(Hunting Rifle)

.233口径COLT，RANGEMOSTER半自动来福枪，只能够单发射击，所需最小力量为5，这里面有0/10发的.233FMJ，它的重量是9磅。

- 伤害：8-20
- 射程：40
- 行动点数：s5 as6
- 价格：1000



(10)

☆ 14MM 手枪(14mm Pistol)

SIG-SOUER 14MM自动手枪，大型的单发手枪，威力在手枪中算是不错的。所需最小力量为4。这里面有0/6发的14MM AP，它的重量是4磅。

- 伤害：12-22
- 射程：24
- 行动点数：s5 a6
- 价格：1100



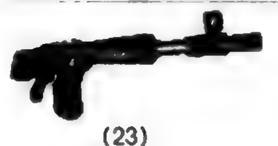
(22)

☆攻击来福枪(Assault Rifle)

AK-112 5MM攻击用来福枪，旧式的军用设计，战后就被淘汰了，可改进增加弹夹容量成为“攻击用来福枪”。可以单发或连发射击，使用的是高速的5MM子弹，所需最小力量为5，这里面有0/24发的5MM JHP，它的重量是7磅。



- 伤害：8-16
- 射程：45
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：1300


(23)

☆攻击用来福枪(Assault Rifle Exp. Mag.)

即Assault Rifle with Extended Magazine，这是军用的设计，大型的弹匣可以让你射的久些，所需最小力量为3，这里面有100/100发的5MM JHP，如果你使用一次8发子弹的扫射，可以使用12到13次才用再次装弹，酷！它的重量是10磅。

- 伤害：8-16
- 射程：45
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：1300


(405)

☆9mm毛瑟枪(9mm Mauser)

m/96毛瑟枪，枪的状态还是相当的好，相当有准头，威力却也很一般，外观很象抗战时打鬼子的驳壳枪。笔者唯一找到的一把此枪是在新里诺商业区武器店，在右上方房屋里被墙壁挡住的铁柜里，可找到这把枪和一些非常稀有的“9mm球”子弹。所需最小力量为3，这里面有7/7发9mm球，它的重量是3磅。

- 伤害：5-10
- 射程：22
- 行动点数：s5 as6
- 价格：1500


(122)

☆FN FAL(FN FAL)

这一支来福枪军队最爱用的武器，所需最小力量为5。这里面有0/20发的7.62MM，它的重量是9磅。

- 伤害：9-18
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：1500


(351)

☆猎枪(Scooped Hunting Rifle)

用来偷袭敌人最好的武器，上面安有X20的瞄准器，可以让你每一发都击中敌人，所需最小力量为5，这里面有0/10发的.233 FMJ，它的重量是11磅。

- 伤害：8-20
- 射程：40
- 行动点数：s5 as6
- 价格：1500



(287)

☆ M3A1 SMG(M3A1 "Grease Gun" SMG)

这一把机关枪是军队的淘汰品，但是因为它的造价很低，因此还是可以买得到。所需最小力量为4，这里面有0/30发的.45MM，它的重量是7磅。

- 伤害：10-20
- 射程：20
- 行动点数：s4 as5 b5
- 价格：1750



(332)

☆FN FAL夜视功能(FN fal Night Sight)

这把来福枪上面装有夜视镜，可以在晚间较为准确。所需最小力量为5。这里面有20/20发7.62mm。它的重量是11磅。

- 伤害：9-18
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：2000



(353)

☆ NEEDLER 手枪(Needler Pistol)

你怀疑这把BRINGHOM NEEDLER手枪原来是拿来进行科学研究的，因为它射出的是小型针筒，所需最小力量为3。这里面有0/10发的HN NEEDLER弹匣，它的重量是4磅。

- 伤害：12-24
- 射程：24

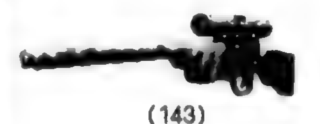
(388)

- 行动点数：s5 as6
- 价格：2200

☆狙击用来福枪(Sniper Rifle)

OKS-501狙击用来福枪，相当棒的.233MM远距武器，装弹比较少，但超远的攻击距离足以弥补这一缺点。所需最小力量为2，这里面有0/6发的.233MM FMJ，它的重量是8磅。

- 伤害：14-30
- 射程：50
- 行动点数：s6 as7
- 价格：2200


(143)

☆FN FAL HPFA(FN FAL HPFA)

没什么特别的东西，这里面有20/20发的7.62MM，它的重量是11磅。

- 伤害：11-22
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：2250


(500)

☆HKP90C(HP P90c)

THE HECKLER & KACH P90C的精巧设计让它的小体积可以发出强大的火力，史力克使用它可以发挥出不俗的实力。这里面有24/24发的10MM JHP，它的重量是9磅。

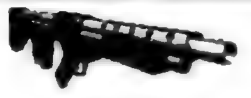
- 伤害：12-16
- 射程：30
- 行动点数：s4 as5 b5
- 价格：2500


(296)

☆战斗散弹枪(Combat Shotgun)

WINCHESTER CITY-KILLER 12-GOUGE战斗来福枪，所需最小力量为5，这里面有0/12发的散弹枪子弹，它的重量是10磅。

- 伤害：15-25
- 射程：22
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：2750


(242)

☆ XL70E3(XL70E3)

这原本是一个实验中的武器，是使用高耐力的聚集物所制，因此几乎无法将它打坏。它很轻，火力强，准确度高，而且可以轻易地拆开，扫射一次8发子弹，这不是最佳的武器，也不是最差的。所需最小力量为5，这里面有20/20发5mm JHP。它的重量是9磅。

- 伤害：12-19
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：3000


(353)

☆ 223 手枪(.223 Pistol)

.223来福枪改造而成的手枪，在普通手枪中属于威力相当大的一种。所需最小力量为5，这里面有0/5发的.233 FMJ，它的重量是5磅。

- 伤害：20-30
- 射程：30
- 行动点数：s5 as6
- 价格：3500


(241)

☆限量版的BB枪(Red Ryder LE BB Gun)

一把限量发售的特别版BB枪(LE即指limited)，在山岭军事基地里救出的士兵死后可得到一把，在新加州共和国市场的武器商那里也有售。所需最小力量为3，它的重量是15磅，装100/100 BB弹。

- 伤害：25-25
- 射程：32
- 行动点数：s4 as5
- 价格：3500

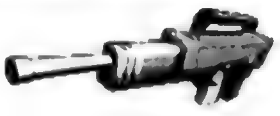

(162)



☆H&K CAWS(H&K CAWS)

一种近距离的武器系统 散弹枪可以进行近距离的攻击。这里面有0/10发的散弹枪子弹，它的重量是5磅。

- 伤害：15-25
- 射程：30
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：4750



(268)

☆PPK12 GAUSS手枪(PPK12 Gauss Pistol)

它的长射程是出名的，这把PKK12 GOUSS手枪是由德国所制造，它使用电磁推动子弹，因此可以穿透任何装甲，是手枪中的极品，但子弹太稀少，仅在三番市、新加州共和国偶尔能买到，所以不太实用，日常战斗中使用的机会较少，三番市右下的军事基地第四层Boss身边箱子里有一把，在三番市也可买到，另外在那瓦罗基地附近和英克雷军巡逻队战斗后也可能得到。所需最小力量为4。这里面有0/12发的2MM EC。它的重量是5磅。

- 伤害：22-32
- 射程：50
- 行动点数：s4 as5
- 价格：5250

(394)

☆邦瑟锤(Pancor Jackhammer)

这一支枪实际上是一把来福枪，而且可以连发，相当的容易控制。笔者在游戏中期冒险时常常用它，威力不俗，对付拦路盗匪相当顺手（在此前用的是H&K CAWS)，子弹也不难找，是新加州共和国警察的制式装备。所需最小力量为5，这里面有0/10发的散弹枪子弹，它的重量是12磅。

- 伤害：18-29
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6 b6
- 价格：5500

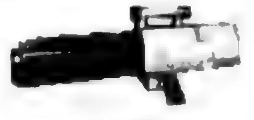


(354)

☆ H&K G11(H&K G11)

这一把枪是武器设计的革新，装的是无弹壳子弹，因此可以装有许多的弹药，可以单发也可以扫射。这里面有0/50发的4.7MM无弹壳子弹，它的重量是8磅。

· 伤害：10-20
· 射程：35
· 行动点数：s5 as6 b6
· 价格：6500

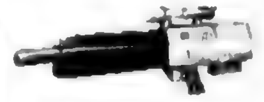


(352)

☆ H&K G11E(H&K G11E)

这一把枪是武器设计的革新，可以装有许多的弹药，H&K G11E是H&K G11的改进型，威力和射程都有提高。笔者的第一把H&K G11E是在瑞丁城消灭帮派头子摩顿得到的。这里面有47/50发的4.7MM无弹壳子弹，它的重量是9磅。

· 伤害：13-23
· 射程：40
· 行动点数：s5 as6 b6
· 价格：8000

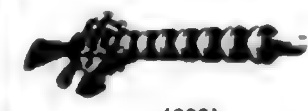


(391)

☆ M72 GAUSS来福枪(M72 Gauss Rifle)

这把M72来福枪是由德国制造的，它使用电磁力来发射子弹，让子弹达到超高速度……让它可以穿过各种装甲，它的射程和精确度都是其它武器所不能比拟的。虽然威力和射程都是无可挑剔的，但和PPK12 GAUSS手枪一样，需要的是非常稀有的2MM EC子弹，子弹太难找了，因此很不实用。所需最小力量为6，这里面有20/20发的2MM EC，它的重量是10磅。

· 伤害：32-43
· 射程：50
· 行动点数：s5 as6
· 价格：8250



(392)

3.大型枪械

大型枪械包括各种机枪、火焰发射器等等，某些大型枪械的威力相当不错，是游戏中期经常配备的武器，尤其是其中的Bozar，可以说不逊色于其它任何枪械。

☆手提轻机枪(Tommy Gun)

这是曾很有名的THOMPSON M192（汤普森）轻型机枪。看起来相当的邪恶，每一次握在手中时你都会有杀人的冲动。它装的是大型50发的弹匣，所需最小力量为6，这里面有37/50发的.45MM，它的重量是11磅。

· 伤害：3-20
· 射程：32
· 行动点数：s5 as6 b6
· 价格：1200



(283)

☆火焰发射器(Flamer)

FLAMBE 450 MODEL 火焰发射器，可以发射出相当高热的火焰。使用燃料是可燃性的液体，因此得需要特别的燃料才能够正常运行。所需最小力量为6，这里面有0/5发的火焰发射器燃料，它的重量是18磅。

· 伤害：45-90
· 射程：5
· 行动点数：b6
· 价格：2000



(11)

☆改进的火焰发射器(Improved Flamer)

一把450型的火焰发射器，可以射出高热的火焰，得加入特别的燃料才能够使用。所需最小力量为7，这里面有5/5发的火焰发射器燃料，它的重量是29磅。

· 伤害：45-90
· 射程：5
· 行动点数：b6
· 价格：2000



(400)

☆迫击炮(Rocket Launcher)

ROCKWELL BIGBOZOOKO迫击炮，实际上译为火箭筒更为贴切一些。装有高级的3磅拌机，可以射出穿甲型火箭（AP），或者是爆炸型火箭（EX），是超级变种人爱用和适用的武器，威力十分巨大，同时射程很远，弹药较笨重和昂贵是唯一的缺点。所需最小力量为6，这里面有0/1发的爆裂型火箭，它的重量是15磅。

· 伤害：35-100
· 射程：40
· 行动点数：s6
· 价格：2300



(13)

☆ M60(M60)

这是一把相当轻的机关枪，世界各地的军人都相当的爱用，因为它射击的速度相当的快，所需最小力量为7，这里面有50/50发的7.62MM，，它的重量是26磅。

· 伤害：18-26
· 射程：35
· 行动点数：b6
· 价格：3500

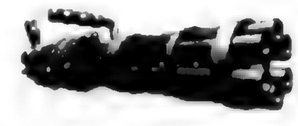


(387)

☆多管机枪(Minigun)

ROCKWELL CZ53多管机枪，多枪管的设计可以在每分钟射出高达60000发子弹，所需最小力量为7，大型枪械技能很好时使用此枪威力很惊人，一次扫射是40发5mm JHP，是游戏早期野外战斗就可能得到的大型枪械。这里面有0/120发的5MM JHP，它的重量是20磅。

· 伤害：7-11
· 射程：35
· 行动点数：b6
· 价格：3800



(12)

☆小型支持武器(Light Support Weapon)

趴下时使用很不方便，但是站着时却有很大的火力。这里面有30/30发的.233 FMJ，它的重量是22磅。

- 伤害：20-30
- 射程：40
- 行动点数：b6
- 价格：4750



(355)

☆ BOZAR(Bozar)

相当精确的武器，虽然得要时常维护，不然就要卡弹。是游戏中威力最大的武器之一，威力奇大，是打到通关都可以配备的武器，只能扫射，一次扫射就是15发.223FMJ，较费子弹是唯一的缺点。完成克拉马斯北方毒沼洞救蜥蜴猎人的任务后，使用电子开锁器打开电梯门下到底层，可能搜到一把，此外从新加州共和国市场武器商的警卫身上能偷到。所需最小力量为6，这里面有30/30发的.223FMJ，它的重量是22磅。

- 伤害：25-35
- 射程：35
- 行动点数：b6
- 价格：5250



(350)

☆复仇者多管机枪(Avenger Minigun)

ROCKWELL设计的这把复仇者多管机枪是用来替换他们的CZ53个人用多管机枪，新的设计不但看起来很漂亮，比起普通的多管机枪来射程和杀伤力也增加了许多，所需最小力量为7，这里面有120/120发的5MM JHP，它的重量是31磅。

- 伤害：10-14
- 射程：40
- 行动点数：b6
- 价格：5500



(389)

☆拥护者多管机枪(Vindicator Minigun)

这把德制的枪可以在一分钟内射出90000发的子弹，在非能量武器中

相当出众。这里面有100/100发的4.7MM的无弹壳子弹，是最好的机枪之一，它的重量是30磅。

- 伤害：14-19
- 射程：30
- 行动点数：b6
- 价格：15250


(395)

4. 能量武器

能量武器指使用“微型核融合电池”或“小能源电池”的利用电力、激光、电浆、振动波等伤害敌人的武器，在游戏后期，使用能量武器进行精确攻击，威力是十分惊人的，唯一的缺点是能量武器都无法连发、扫射。

☆赶畜棒(Cattle Prod)

这是农民最喜爱用的工具，里面装有小型电池，会发出电力来电牲口，或者电敌人，笔者最早见到它，是丹恩城的奴隶贩子捉奴隶时使用它，可到新里诺武器店地下室免费升级为超级赶畜棒。所需最小力量为4，这里面有20/20发的小能源电池，它的重量是6磅。

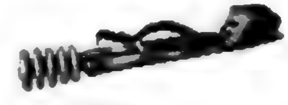
- 伤害：12-23
- 射程：n/a
- 行动点数：s5 as6 t5 at6
- 价格：600


(160)

☆超级赶畜棒(Super Cattle Prod)

农民最好的朋友，比起赶畜棒，这一个型号有着更强的电力，所以伤害力增加很多。所需最小力量为4。这里面有20/20发的小能源电池，它的重量是6磅。

- 伤害：20-35
- 射程：n/a
- 行动点数：s5 as6 t5 at6
- 价格：600


(399)

☆开膛手(Ripper).

一支“开膛手”（注册商标）电刀，用电池启动，刀口可以轻易的切入目标体内。是一种优秀的近身攻击武器，在异尘余生一代里曾是最好用的武器之一。所需最小力量为4，它的重量是5磅。

- 伤害：15-35
- 射程：n/a
- 行动点数：s5 as6 t5 at6
- 价格：900



(115)

☆激光手枪(Laser Pistol)

WATTZ 1000激光手枪，非军用设计，因此所射出的力量比较小。新里诺的沙尔瓦多家族人手一把（和英克雷军交易得到的），曾让其它三家族十分头疼。可以到新里诺武器店地下室免费升级。使用的是小型能量电池，所需最小力量为3。这里面有0/12发的小能源电池，它的重量是4磅。

- 伤害：10-22
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6
- 价格：1400



(16)

☆电磁激光手枪(Magneto-Laser Pistol)

WATTZ 1000电磁激光手枪可射出较集中的激光光束，因此激光的穿透力会增加不少，是激光手枪的改进型，但是从参数上看不出任何改进。所需最小力量为3，这里面有12/12发的小能源电池，它的重量是7磅。

- 伤害：10-22
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6
- 价格：1400



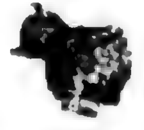
(402)

☆动力拳击手套(Power Fist)

这个手套可以增加你挥拳的力量，很多人都认为这是空手战斗最佳的配备。如果你的角色的力量值足够高，在破碎丘和变种人比赛掰腕子胜利后可得到你的第一个动力拳击手套，后来在第15号避难所、军事基地等地

还有不少机会可得到。使用小型电池，所需最小力量为1。这里面有21/25发的小能量电池。它的重量是10磅。

- 伤害：12-27
- 射程：n/a
- 行动点数：p4 ap5
- 价格：1800


(235)

☆太阳能发射器(Solar Scorcher)

这件独一无二的武器是在意外事件“守护神雕像”中得到的，从某些方面来说，有点象一代中的异形手枪。这把枪通过日光补充能量，因此不需要任何子弹(夜里或日光不强烈时无法补充能量)，能量充满后可射击6次，因此在黑暗的地方（如山洞、矿坑等）作用有限。

- 伤害：20-60
- 射程：20
- 行动点数：s4 as5
- 价格：2000


(390)

☆超级动力拳击手套(Mega Power Fist)

这个手套可以增加你挥拳的力量，很多人都认为这是空手战斗最佳的配备。使用小型电池，所需最小力量为1。这里面有25/25发的小能量电池。它的重量是10磅。

- 伤害：20-43
- 射程：n/a
- 行动点数：p4 ap5
- 价格：2200


(407)

☆电浆手枪(Plasma Pistol)

GLACK 86电浆手枪，由GASTON GLACK AI所设计，可以射出超高级能量束，使用的是微型核融合电池，所需最小力量为4。这里面有0/16发的小能源电池，它的重量是4磅。

- 伤害：15-35
- 射程：20

(24)

- 行动点数：s5 as6
- 价格：2750

☆电浆手枪改进型(Plasma Pistol Ext. Cap.)

GLACK 86电浆手枪相当省电，是改进的型号，功率（装弹量）并且提升两倍，因此十分好用。所需最小力量为4。这里面有0/32发的小能源电池，它的重量是5磅。

- 伤害：15-35
- 射程：20
- 行动点数：s5 as6
- 价格：2750

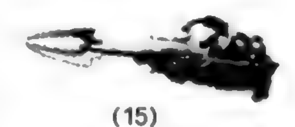


(406)

☆电浆来福枪(Plasma Rifle)

WINCHESTER MODEL P94电浆来福枪，工业级的能源武器，可射出超高温能源光束，使用的是微型核融合电池，所需最小力量为6。笔者在山岭军事基地里找到一把后，到新里诺商业区武器商地下室免费升级成“高速电浆来福枪”，然后就一直用它拼杀，瞄准眼睛精确攻击威力很大，弹药也容易买到，地图较南方的城市里都有。这种枪在游戏的一代里曾出现。这里面有20/20发的微型核融合电池，它的重量是17磅。

- 伤害：30-65
- 射程：25
- 行动点数：s5 as6
- 价格：4000



(15)

☆激光来福枪(Laser Rifle)

WATTZ 2000激光来福枪，使用微型核融合电池来发出更强的激光，增长的枪管更是增加了武器的射程，与电浆来福枪不相上下，是相当好用的能量武器。所需最小力量为6，这里面有0/12发的微型核融合电池，它的重量是12磅。

- 伤害：25-50
- 射程：45
- 行动点数：s5 as6
- 价格：5000



(118)

☆激光来福枪(Laser Rifle Ext. Cap.)

Wattz 2000改进型激光来福枪有着更好的充电系统，相当省电，可以少用50%的电力。所需最小力量为6。这里有24/24发的微型核融合电池。它的重量是17磅。

- 伤害：25-50
- 射程：45
- 行动点数：s5 as6
- 价格：5000



(401)

☆格林多管激光(Gatling Laser)

一把H&K格林多管激光枪，专门为军用所设计，在战争开始时这把枪还在实验阶段，多枪口设计可以让枪射出更多发子弹而不会过热，被这种枪打死的敌人死状十分凄惨。使用的是微型核融合电池，所需最小力量为6。这里面有30/30发的微型核融合电池，它的重量是29磅。

- 伤害：20-40
- 射程：40
- 行动点数：b6
- 价格：7500

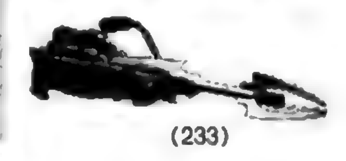


(28)

☆高速电浆来福枪(Turbo Plasma Rifle)

一支改良的WINCHESTER P94电浆来福枪，电浆发射器已经被改造了，因此电浆的速度会加快。游戏中后期非常实用的武器，笔者在山岭军事基地得到它后，感觉实力骤增(当然能量武器技能是越高越好了)。如果拿到多余电浆来福枪要卖，别忘了可以先去新里诺免费升级后再卖。所需最小力量为6，这里面有10/10发的微型核融合电池，它的重量是19磅。

- 伤害：35-70
- 射程：35
- 行动点数：s5 as6
- 价格：10000



(233)

☆外星冲击枪(Alien Blaster)

看起来很奇怪的枪，显然是外星人所制造。这种枪是一代中就出现过

的武器，所需最小力量为2。这里面有30/30发小能源电池，它的重量是2磅。

- 伤害：30-90
- 射程：10
- 行动点数：s5 as6
- 价格：10000



(120)

☆ YK32 振动波手枪(YK32 Pulse Pistol)

这把YK32是电磁振动波手枪，不过，它的体积和能源浪费的缺点让一般人很不喜欢用，在三番市的兄弟会基地里可搜到，与那瓦罗基地附近的英克雷军巡逻队战斗后也可能得到，射程较短是它最大的缺点。所需最小力量为3。这里面有0/5发的小能源电池，它的重量是5磅。

- 伤害：32-46
- 射程：15
- 行动点数：s4 as5
- 价格：12500



(396)

☆ YK42B 振动波来福枪(YK42B Pulse Rifle)

它比起YK32来说可好多了，不但有较大的电容器，还有较大的射程。这是游戏的终极武器，正常玩只在三番市的兄弟会基地内有一把，极为珍贵，商店里没有卖，实际上，笔者得到它以后就再没使用过别的枪了。实际上还有一个特殊事件让你再拿到几把YK42B，详见“事件篇——摩顿四兄弟”。所需最小力量为3。这里面有10/10发的微型核融合电池，它的重量是14磅。

- 伤害：54-78
- 射程：30
- 行动点数：s5 as6
- 价格：16000



(397)

5.武器分类介绍

以下为游戏中出现的各种武器类型

☆冲锋枪（Submachine Guns）

包括：10mm SMG、Tommy Gun、H&K90c、M3A1 等。

值得推荐的火力装备，可以单击也可连发。连发时要小心，否则弹药会很快耗尽。

☆来福枪（Rifles）

包括：BB 枪、限量版 BB 枪、单管来福枪、带瞄准镜的猎枪、狙击来福枪等。

当敌人的位置比较远时，最好使用Rifle。它具有强劲的火力，可以取敌首级于千里之外。只能单发。

☆攻击来福枪（Assault Rifles）

包括：攻击来福枪、H&K G11、FN FAL、M72高斯枪等。

特点是属于远距离武器，可以单击也可连发。

☆散弹枪（Shotguns）

包括：散弹枪、锯过的散弹枪、战斗散弹枪、H&K CAWS、邦瑟锤等。

近战时的最佳选择，一记爆炸足以摧毁附近的任何生命。不过要注意战斗散弹枪，它可是出了名的“耗弹大户”。

☆手枪（Handguns）

包括：10mm手枪、.44手枪、Desert Eagle手枪、14mm手枪、9mm毛瑟枪、Needler 手枪、.223 手枪、PPK12 高斯手枪等。

游戏初期，手枪是使用最多的一种武器，不过随着游戏的深入，你最好装备其它更强大的火力。在所有手枪中，PPK12高斯手枪是唯一值得你始终携带的武器。

☆手榴弹（Grenades）

包括：碎裂手榴弹、电浆手榴弹、振动手榴弹等。

想目睹一次美妙的鸡尾酒宴会吗？这家伙具有大面积杀伤力。



☆飞刀（Throwing Knives）

包括：飞刀。

更适于用来交换而非战斗。偷东西时千万不要错过它们，不过可别把它们作为你的唯一武器。

☆手持武器（Hand Weapons）

包括：手指虎、带刺的手指虎、矛、刀、大铁锤、电锯、拳套等等。

别忘了在手头放一把这种武器，当你遇到那些小冲突时就可以不必浪费珍贵的弹药了。

☆大型枪械（Heavy Guns）

包括：机枪、复仇者式机枪、拥护者式机枪等。

杀伤力极强，当心别伤着自己和你的那些同伴。

☆迫击炮（Rocket Launcher）

包括：迫击炮。

其实翻译成火箭筒更合适一点，是狙击类武器中的最强火力。别在狭窄的空间中使用，因为飞溅的弹片会伤着自己。

☆火焰发射器（Flamer）

包括：火焰发射器、火焰发射器二代。

尽管不能作为你的唯一武器，但它无疑可以帮助你烤熟一部分敌人，如果他们的距离足够近的话。

☆电浆武器（Plasma Weapons）

包括：电浆来福枪、电浆手枪等。

当电浆来福枪把你的那些敌人变为一滩粘乎乎的东西时，要想再从他们身上偷到什么东西显然是不可能的，这是它唯一的缺点。

☆激光武器（Laser Weapons）

包括：激光来福枪、激光手枪等。

不同于其它的普通武器（电浆武器除外），这是你首选的武器。如果你的队伍中有狙击手，为他们配备一把激光来福枪。



三、护甲

有关防护的算法是这样的:

例如，敌人拿了一把杀伤力10～20的矛刺你，你的基本防护率是AC10，而你身上有一件护甲，防护率是20，对五种攻击的防护力是：普通：5/20%、激光：0/0%、火焰：0/0%、电浆：0/0%、爆炸：0/0%，矛所造成的是普通种类的伤害)，那么你所受到的伤害要分三个步骤来计算敌人产生的伤害:

1. 有没有打中

敌人用矛的技能(就是战斗时把游标放到敌人身上会出现的那个百分比，最高95%，这里假设80%）－防护率（这里是30%，即基本防护率AC10+护甲提供的AC20）=50%—→敌人平均两次才会打到你一次。

2. 如果打中，则敌人产生的杀伤力等于

杀伤力10～20的武器（看你的运气，例如是15）→15

15X致命一击倍数（不能发出致命一击则×1，致命一击由基本属性中的幸运决定，可用“更多的致命一击”这个额外能力提高机率，致命一击的力道则可用“更强的致命一击”这个额外能力提高倍数，如果发出的是致命一击，则有1.5、2、3三种倍数，假设敌人有10%的致命一击却中了X2的致命一击）→30。

3. 你实际受到的伤害

你的护甲降低伤害的方式有两种，普通：5/20%表示:

(1) 敌人的杀伤力要超过5才会发生作用。

(2) 超过5的部份还会被护甲吸收掉20%；因此实际受到的伤害为→30-5=25→25-25X20%=20。

此外，

(1) 有些子弹可以消去护甲的防御力。

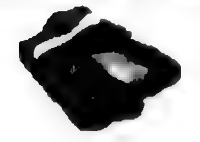
(2) 五类攻击都是这样计算，所以到后期之后，遇上英特雷军那种六人小队的话，一两回合的高斯枪、电浆枪就会让你吃不消的。

☆袍子(Robes)

一件教堂的袍子，是从新里诺城制片厂的地上找到的，穿上后是紫袍形象，同守桥员的衣服外观相同，但性能就差远了，它的重量是10磅。

- 防护等级：8
- 普通：0/20%

· 激光：0/20%
· 电浆：0/10%
· 爆炸：0/20%
· 火焰：0/10%
· 价格：90


(113)

☆皮外套(Leather Jacket)

一个黑色的皮外套，游戏早期的城市里小混混穿的，防御力基本没有，它的重量是5磅。

· 防护等级：8
· 普通：0/20%
· 激光：0/20%
· 电浆：0/10%
· 爆炸：0/20%
· 火焰：0/10%
· 价格：250


(74)

☆战斗皮夹克(Combat Leather Jacket)

这一个皮夹克比一般的皮夹克要厚，最早一件是完成摩多克城找小孩任务后得到孩子父亲的赠礼，它的重量是7磅。

· 防护等级：20
· 普通：2/30%
· 激光：0/20%
· 电浆：0/10%
· 爆炸：0/20%
· 火焰：2/25%
· 价格：1000

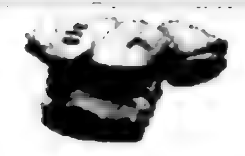

(265)

☆皮装甲(Leather Armor)

这是你基本的装甲，是用双头牛皮精心制造的，防御效果比战斗皮夹克还要稍差一些，早期城市常有卖，它的重量是8磅。

· 防护等级：15

- 普通：2/25%
- 激光：0/20%
- 电浆：0/10%
- 爆炸：0/20%
- 火焰：0/20%
- 价格：700



(1)

☆皮装甲第二代(Leather Armor MarK II)

一件增强版的皮装甲，是用双头牛皮制造，比皮装甲稍有改进，地下掩体市商店有售，但他们只和公民做交易，对敌人的攻击只有微小的防御阻隔效果。它的重量是10磅。

- 防护等级：20
- 普通：3/25%
- 激光：1/20%
- 电浆：1/10%
- 爆炸：1/25%
- 火焰：1/25%
- 价格：1000



(379)

☆铁装甲（Metal Armor）

将铁片打成身体的形状制成的装甲，可能是因为能反射吧，对激光伤害的防御效果很好，综合防御效果一般，而且非常沉重。它的重量是35磅。

- 防护等级：10
- 普通：4/30%
- 激光：6/75%
- 电浆：4/20%
- 爆炸：4/25%
- 火焰：4/10%
- 价格：1100



(2)

☆铁装甲第二代（Metal Armor Mark II）

一种用打光的铁片制成的装甲，早期比较好的装甲，在地下掩体市等城市有售，但数量少，对激光伤害防御效果很好，如果穿上它对付新里诺

城沙尔瓦多家族的激光手枪效果不错，它的重量是35磅。

- 防护等级：15
- 普通：4/35%
- 激光：7/80%
- 电浆：4/25%
- 爆炸：4/30%
- 火焰：4/15%
- 价格：1900

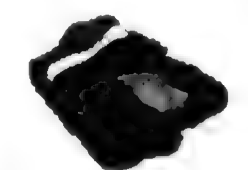


(380)

☆守桥员的衣服(Bridgekeeper's Robes)

这一件又脏又臭的衣服上面都是电浆烧到的痕迹。野外的意外事件"死亡之桥"中得到，防御效果与战斗装甲完全一样，但重量只有后者的一半，轻便耐用，中期较好的防具，而且据说如果穿的时间特别长后可以永久增加防御属性，但笔者没有试出来，它的重量是10磅。

- 防护等级：20
- 普通：5/40%
- 激光：8/60%
- 电浆：4/50%
- 爆炸：6/40%
- 火焰：4/30%
- 价格：2000



(524)

☆德斯拉装甲(Tesla Armor)

这一个装甲是专门设计有来抵挡能源攻击的装甲。上面装有三个德斯拉线圈，可以吸收大量的能源攻击。对激光、电浆伤害的防御力特强，仅在三番市商店里有售，对于敌人都使用能量武器的战斗非常实用，但对使用普通武器的敌人时效果就很差。它的重量是35磅。

- 防护等级：15
- 普通：4/20%
- 激光：19/90%
- 电浆：10/80%
- 爆炸：4/20%



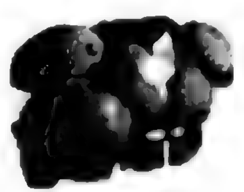
(240)

· 火焰：4/10%
· 价格：4500

☆兄弟会装甲(Brotherhood Armor)

一种更先进的装甲，钢铁兄弟会在普通装甲上作了许多的改进，只有一件，完成三番市兄弟会的任务后在兄弟会总部里搜到，综合性能不错，但比三番市商店里即可买到的动力装甲各方面均差一些，所以需要穿它的机会不多，它的重量是25磅。

· 防护等级：20
· 普通：8/40%
· 激光：8/70%
· 电浆：7/60%
· 爆炸：8/40%
· 火焰：7/50%
· 价格：4800

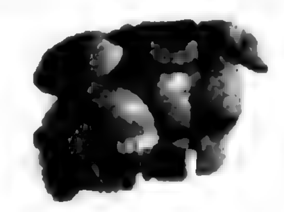


(239)

☆战斗装甲（Combat Armor）

高科技的装甲，是用先进的防御聚集布料制成，不但是游戏中期极好使用的装甲，而且是进行装甲植入手术所必需之物品，在山岭军事基地、第15号避难所都可以搜到，三番市商店也有售，它的重量是20磅。

· 防护等级：20
· 普通：5/40%
· 激光：8/60%
· 电浆：4/50%
· 爆炸：6/40%
· 火焰：4/30%
· 价格：6500

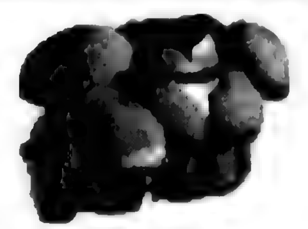


(17)

☆战斗装甲第二代(Combat Armor Mark II)

高科技的装甲，是用高级聚集物所制，比战斗装甲的综合性能更胜一筹，好象只能在三番市商店里买到。它的重量是25磅。

· 防护等级：25
· 普通：6/40%
· 激光：6/65%
· 电浆：5/50%
· 爆炸：9/45%
· 火焰：5/35%
· 价格：8000



(381)

☆动力装甲(Power Armor)

这是拔尖科技的结晶。它使用的是微型核融合反应炉的电力，因此可以连续穿着100年不用充电。如非购买，你的第一件动力装甲是在三番市右下的军事基地的第二层得到的，即使在游戏后期，也是很棒的装甲，还可以带着它花$10000找三番市哈伯教科学家做硬化处理，此外，这件装甲可以提升你的力量属性3点。它的重量是42磅。

· 防护等级：25
· 普通：12/40%
· 激光：18/80%
· 电浆：10/40%
· 爆炸：20/50%
· 火焰：12/60%
· 价格：12500



(3)

☆强化型动力装甲(Hardened Power Armor)

一件T51-B动力装甲，加强的过程可以增加这个装甲的防御能力，是动力装甲硬化后得到，全面提高了防御性能，游戏中仅有两件，，用它装备你的人类队员（盖西迪、史力克等）再好不过了，此外，这件装甲可以提升你的力量属性3点。它的重量是50磅。

· 防护等级：25
· 普通：13/50%
· 激光：19/90%
· 电浆：13/50%
· 爆炸：20/60%



(232)

· 火焰：14/70%
· 价格：15000

☆高科技动力装甲(Advanced Power Armor)

这是由轻型的合金以及强化的磁器所制成的装甲。看起来比一般的装甲更能够保护你的身体。游戏中仅有1件，是在那瓦罗基地冒充新兵进去后在基地库房里搜到的，是游戏中排名第二好的装甲，可以提升你的力量属性4点。它的重量是50磅。

· 防护等级：30
· 普通：15/55%
· 激光：19/90%
· 电浆：15/60%
· 爆炸：20/65%
· 火焰：16/70%
· 价格：20000



(348)

☆高科技动力装甲二代(Adv. Power Armor MKII)

这是用轻巧的合金所制成的战斗装甲，双层保护。在关节的部分更是有强力的动力马达，相当的高级，是游戏中排名第一的装甲，仅有1件，是在游戏破关前在英克雷基地的电击板九宫格左方的营地里搜到的，可以提升你的力量属性4点，当然，这件装备肯定是属于主角的了。它的重量是45磅。

· 防护等级：35
· 普通：18/60%
· 激光：19/90%
· 电浆：18/60%
· 爆炸：20/70%
· 火焰：16/70%
· 价格：25000



(349)

三、子弹

游戏中与枪械配套的子弹也是多种多样，有同等口径的子弹分红色的AP型和蓝色FMJ型，AP型为穿甲弹，穿透力强，FMJ型为渗透弹，扩散力强。用AP打护甲强的敌人才能造成伤害，用FMJ打护甲弱的敌人可以扩大伤害程度。你可以用"望眼镜"看看每种子弹的这两个数字，再看看自己的防护能力。如果敌人拿着10mm手枪装10mmAP打你，然后你的普通防护能力是4/20%。则10mm手枪的杀伤力5-12要先扣掉前面那个4，穿透的部份再扣个20%。AP弹可以把这20%补一点回来，FMJ可以把扣剩下来的再扩大一些。在游戏前期，大部分敌人的护甲不强，FMJ应该效果较佳；后期的话，一般的FMJ大概只有瞄眼睛才有作用。我喜欢用.223子弹，穿透和扩散的威力都很强，配上Bozar扫射的话，穿"高科技动力装甲"的敌人也可以打成两截。不过像奇莎这种单枪侠，在游戏中后期，拿HK90C配较差的10mm FMJ子弹却有很好的杀伤力，倒算是一个异数，不过同一把枪，只要装过10mm子弹，就不能再用原来的9mm了。

☆7.62MM 子弹(7.62mm)

- AC MOD: -5
- DR MOD: -10
- DMG MOD: 1/1

它的重量是1磅。



(363)

☆.44MOGNUM FMJ(.44 Magnum FMJ)

一箱.44MM弹药，铁制弹头。

- AC MOD: 0
- DR MOD: -20
- DMG MOD: 1/1

它的重量是2磅。



(111)

☆.44MOGNUM JHP(.44 Magnum JHP)

一箱子弹，.44MM MOGNUMMM。

- AC MOD: 0
- DR MOD: -20
- DMG MOD: 2/1

它的重量是1磅。


(31)

☆散弹枪子弹(Shotgun Shells)

散弹枪的子弹，上面写着："三岁以下儿童请勿使用"。

- AC MOD: -10
- DR MOD: 0
- DMG MOD: 1/1

它的重量是1磅。

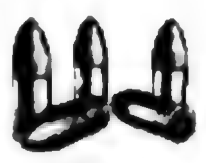

(95)

☆10MM AP(10mm AP)

子弹，口径：10MM，可穿透装甲。

- AC MOD: 0
- DR MOD: 25
- DMG MOD: 1/2

它的重量是1磅。

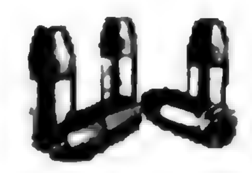

(30)

☆10MM JHP(10mm JHP)

子弹。口径：10MM。

- AC MOD: 0
- DR MOD: 25
- DMG MOD: 2/1

它的重量是1磅。


(29)

☆BB弹(BB's)

一包BB弹，钢制。

- AC MOD: 0
- DR MOD: 0
- DMG MOD: 1/1

它的重量是2磅。

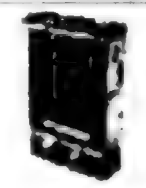

(163)

☆14MMAP(14mm AP)

大口径子弹，.14MM，可穿透装甲。

· AC MOD: 0
· DR MOD: -50
· DMG MOD: 1/2

它的重量是1磅。



(33)

☆小能源电池(Small Energy Cell)

一个小型的能源存储设备。

· AC MOD: 0
· DR MOD: 0
· DMG MOD: 1/1

它的重量是3磅。



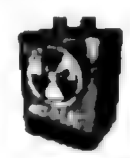
(38)

☆微型核融合电池(Micro Fusion Cell)

一个中型的发电部件，一个小型的核融合发电厂。

· AC MOD: 0
· DR MOD: 0
· DMG MOD: 1/1

它的重量是5磅。



(39)

☆.45MM(.45 Caliber)

.45MM子弹。

· AC MOD: 0
· DR MOD: 0
· DMG MOD: 1/1

它的重量是1磅。



(357)

☆HN NEEDLER弹匣(HN Needler Cartridge)

子弹，弹匣是专门给HN NEEDLER手枪使用，每一颗子弹都是注射器，可以注射药物到被射中的目标身上。

· AC MOD: -10
· DR MOD: 0
· DMG MOD: 1/1

它的重量是1磅。

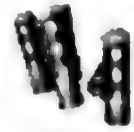

(361)

☆HN AP NEEDLER弹匣(HN AP Needler Cartridge)

这一些弹匣里装的似乎是可以穿透装甲的HN NEEDLER手枪子弹，子弹的弹头是有某种合金所制，相当的硬。

· AC MOD: -10
· DR MOD: 0
· DMG MOD: 2/1

它的重量是1磅。

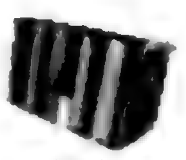

(362)

☆4.7无弹壳子弹(4.77mm Caseless)

子弹

· AC MOD: -5
· DR MOD: -10
· DMG MOD: 3/2

它的重量是1磅。


(359)

☆爆裂型火箭(Explosive Rocket)

会产生相当大爆炸力的爆裂弹。

· AC MOD: 0
· DR MOD: -25
· DMG MOD: 1/1

它的重量是3磅。


(14)

☆穿甲型火箭(Rocket AP)

火箭的外层金属上装有少量的炸药，是用来穿透金属装甲的炸药。

· AC MOD: -15
· DR MOD: -50
· DMG MOD: 1/1

它的重量是3磅。


(37)

☆.223 FMJ(.223 FMJ)

一盒子弹，.23MM，金属外壳。

·AC MOD: -20
·DR MOD: -20
·DMG MOD: 1/1

它的重量是2磅。



(34)

☆5MM JHP(5mm JHP)

一箱轻巧的子弹，口径：5MM。

·AC MOD: 0
·DR MOD: -35
·DMG MOD: 2/1

它的重量是1磅。



(35)

☆5MM AP(5mm AP)

一箱轻巧的子弹，口径：5MM，可穿透装甲。

·AC MOD: 0
·DR MOD: -35
·DMG MOD: 1/2

它的重量是1磅。



(36)

☆2MM EC(2mm EC)

子弹

·AC MOD: -30
·DR MOD: -20
·DMG MOD: 3/2

它的重量是1磅。



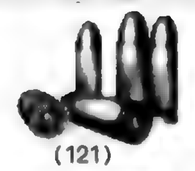
(358)

☆9MM 球(9mm ball)

古代的9X19MM子弹，上面装了许多的油，以至没有遭到气候的破坏，标准的子弹。

- AC MOD: 0
- DR MOD: 0
- DMG MOD: 1/1

它的重量是2磅。

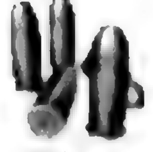

(121)

☆ 9MM(9mm)

子弹

- AC MOD: 0
- DR MOD: -10
- DMG MOD: 1/2

它的重量是1磅。

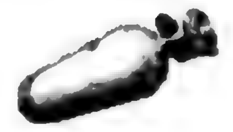

(380)

☆火焰发射器燃料(Flamethrower Fuel)

一个装有火焰发射器的瓦斯桶。

- AC MOD: -20
- DR MOD: -25
- DMG MOD: 1/1

它的重量是10磅。

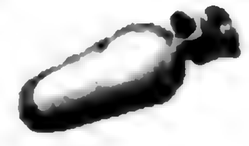

(32)

☆火焰发射器燃料二代(Flamethrower Fuel MKII)

这一种燃料可以使火焰燃烧得更热。

- AC MOD: -20
- DR MOD: 0
- DMG MOD: 1/1

它的重量是10磅。


(382)

四、医疗用品

医疗品当然是用于治疗或者暂时提高属性，相应地在暂时提高属性后，过一段时间，该属性还会暂时下降更多，然后再过一段时间可恢复，注意这样的药品如果频繁使用，则会产生药物依赖性即上瘾，一般情况下上瘾后过较长的一段时间即会自动去除。

☆治伤粉（Healing Powder）

很强力的治伤药，不过却会让你感到昏沉，它的重量是1磅。

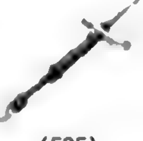

(273)

· 即时效果：+18点HP，-1点感知
· 中期影响：六小时后，+1点感知
· 长期影响：无

☆高压注射器（Hypo）

一种医疗用的注射器，看起来相当的高科技。不过你不知道里面装了一些什么，只剩下了注射一次的量。这种物品也相当稀有，只有在意外事件“坠毁的航天飞机”中可得到3个高压注射器。

· 即时效果：+100点HP
· 中期影响：无
· 长期影响：无


(525)

☆治疗针（Stimpak）

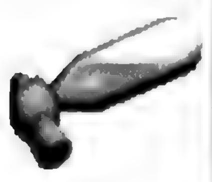
一种治疗用的化学物品，当注射到人体里面之后，可以马上将小伤痊愈。

· 即时效果：+8到20点HP
· 中期影响：无
· 长期影响：无


(40)

☆杰特（Jet）

杰特是一种相当强大的药物，它可以刺激中央神经系统，在使用时，会感到一股力量，但是只会持续几分钟而已。


(259)

· 即时效果：+2点最大行动点数，+1点力量，+1点感知
· 中期影响：五分钟后，-4点最大行动点数，-4点力量，-4点感知
· 长期影响：一天后，+2点最大行动点数，+3点力量，+3点感知

☆疯狂药（Psycho）

一个含有各种药品的注射器，可能是由军队所研制，它的作用是可以增强士兵的战斗能力。

· 即时效果：+3点敏捷，-3点智力，+50点普通伤害防御

· 中期影响：4小时后，-3点敏捷，+1点智力，-25点普通伤害防御

· 长期影响：6小时后，+2点智力，-25点普通伤害防御



(110)

☆超级治疗针（Super Stimpak）

一种先进的治疗药品，相当有效，不过在治疗后，由于这种药品的效力太强，用户会遭到一丁点损伤，它的重量是1磅。

· 即时效果：+75点HP

· 中期影响：一分钟后，-3点HP

· 长期影响：两分钟后，-6点HP



(144)

☆放射药（RadAway）

一种化学药品，可以与放射粒子融合，并且从体内排出，需要一些时间才会见效。

· 即时效果：-25点辐射剂量

· 中期影响：两小时后，-50点辐射剂量

· 长期影响：四小时后，-75点辐射剂量



(48)

☆杰特解毒剂（Jet Antidote）

如果上了杰特的瘾，就可以服用这种杰特解毒剂，根据病情可以说服地下掩体市的裘依医生配制，也可以在三番市油轮上买到，是否把它交给瑞丁城的强森医生还会影响最终结局。

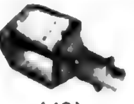


(260)

☆解毒剂（Antidote）

一瓶祖传的毒药解毒剂，一瓶浓稠的药水，里面还有几片毒蝎子的壳，它的重量是1磅。

· 即时效果：-25点中毒剂量
· 中期影响：一分钟后，-25点中毒剂量
· 长期影响：两分钟后，-25点中毒剂量



(49)

☆曼他特（Mentats）

一种用来改变脑部的化学药，可以暂时让记忆力更强，思考反应更快，不过却是一种会上瘾的药品。

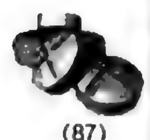


(53)

· 即时效果：+2点智力，+2点感知，+1点魅力
· 中期影响：一天后，-4点智力，-4点感知力，-3点魅力
· 长期影响：四天后，+2点智力，+2点感知力，+2点魅力

☆壮大灵（Buffout）

相当先进的类固醇，可以增强肌肉的发达，但是非常容易上瘾。



(87)

· 即时效果：+2点力量，+2点敏捷，+3点体力
· 中期影响：六小时后，-4点力量，-4点敏捷，-4点体力
· 长期影响：十八小时后，+2点力量，+2点敏捷，+1点体力

☆放射线X（Rad-X）

抗放射线药品，得在被放射线照射前服用，它并没有任何副作用。

· 即时效果：+50点辐射抵抗度
· 中期影响：一天后，-25点抗辐射度
· 长期影响：两天后，-25点抗辐射度



(109)

☆水果（Fruit）

一个奇怪的水果，里面没有加入任何防腐剂或人工色素。它的重量是

1磅。


(71)

· 即时效果：+4点HP
· 中期影响：两小时后，+1点辐射剂量
· 长期影响：六小时后，+1点辐射剂量

☆纪念碑碎片(Monument Chunk)

这是一块你在沙漠中找到的纪念碑碎片。虽然毫无疑问你的村人都会认为这是一块古董，但是你总是认为它有问题。从意外事件“大石头头像”中得到，仅能得到一次，它的重量是5磅。


(424)

· 即时效果：+3点力量，+3点敏捷，+50点普通伤害防御
· 中期影响：一小时后，-6点力量，-6点敏捷，-50点普通伤害防御
· 长期影响：两小时后，+3点力量，+3点敏捷

☆医生手提袋（Doctor's Bag）

这褐色的包包里装有仪器和药品。它的重量是5磅。


(91)

☆急救袋（Paramedic's Bag）

里面装有许多仪器和药品，专门为较紧急的情况所设计，重量是6磅。


(409)

☆医疗兵急救箱(Field Medic First Aid)

一个装有各种药品的箱子，此物品笔者仅在英克雷基地中找到一件。它的重量是2磅。


(408)

☆急救箱（First Aid Kit）

放有基本医疗用品的急救箱，它的重量是2磅。

(47)


(428)

☆一些医疗药品（Medical Supplies）

一盒各种的医疗物品，不过对我来说没有用。它的重量是25磅。

☆毒药（Poison）


(334)

装有很多毒药的针筒。从新加州共和国的医生处得到。如果把它使用在新加州共和国议员卫斯丁身上，可使其突发心脏病而死，从而完成新里诺的黑帮老大彼希交给的暗杀任务。

☆心脏药（Heart Pills）

这一些心脏药是给有心脏病的人吃的。


(333)

五、饮料食品

☆啤酒（Beer）

一种自酿的啤酒，它的重量为1磅。使用后-1点感知，半小时后恢复。价格：5。


(124)


(125)

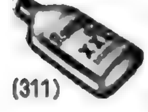
☆酒（Booze）

一种古代的酒精饮料，是战前的产物，它的重量是1磅。使用后-1点感知，半小时后恢复。价格：10。

☆伽玛射线啤酒（Gamma Gulp Beer）

一瓶伽马射线啤酒，在黑暗的时候会发光！饮用后-1点感知，半小时后恢复。


(310)

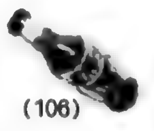

(311)

☆伽玛射线酒（Roentgen Rum）

一瓶伽马射线酒，在黑暗的时候会发光！上瘾的酒精饮料，会暂时减少你的感知力。

☆核子可乐（Nuka-Cola）

一瓶核子饮料，是战争以前很受欢迎的饮料，温温的而且都没汽了，使用后无效果，它的重量为1磅。价格：3。


(106)


(469)

☆ -瓶液体（Rot Gut）

这要不是一瓶烈酒，就是一瓶清洁剂，哈，开个玩笑，

这就是有名的伏特加，英文名直译是“烂肠子”。饮用后 -2点感知，半小时后恢复。价格：5。

☆一包面（Box Of Noodles）

你不知道什么是实时意大利面吗？它的重量是1磅。

(226)



(295)

☆起士球（Cheezy Poofs）

一盒起士球，相当好吃，它的重量是1磅。

☆肉干（Meat Jerky）

这是一些干掉的动物肉块，可以放好几年都还是有嚼劲，而且相当的营养……它的重量是1磅。食用后加1点最大行动点数，十五分钟后恢复。



(284)

☆饼干（Cookie）

巧克力碎片的饼干，好吃！在山岭军事基地里曾找到过饼干，吃后行动力增加1点，但是暂时的。



(378)



(81)

☆棒棒蜥蜴（Iguana-on-a-stick 1）

一只被烤熟的蜥蜴，插入棒子上，使用后无效果，它的重量是1磅。

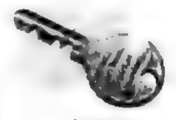
☆棒棒蜥蜴（Iguana-on-a-stick 2）

一只被烤熟的蜥蜴，插入棒子上，使用后无效果，它的重量是1磅。



(103)

六、钥匙磁卡



(456)

☆牢门钥匙(Cell Door Key)

这个钥匙可以用来打开破碎丘监狱的牢门，可与牢房守卫交易得到。

☆钥匙(Trapper Town Key)

一把正常的钥匙，在克拉马斯的猎人区打开前往后区的门所必需。



(298)

☆钥匙(Key)

一把钥匙，可以打开一道锁。



(82)



(413)

☆识别证(Stables ID Badge)

这是一张暂时的识别证，上面有一个红条，表明你是"马厩研究员"，在新里诺城北方的马厩里和女研究员谈话后得到，是让麦朗加入所必需的物品。

☆通行卡(Security Card)

一张上面有通行数据的卡，相当基本的电子设计。



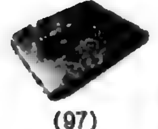
(221)

☆通行卡(Access Card)

一个安全通行卡，还有用。它的重量是1磅。



(140)



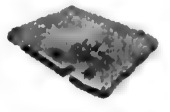
(97)

☆蓝色磁卡(Blue Pass Key)

一个电子安全磁卡，表面是蓝色的。在新赐城发电厂里可搜到一张，在那瓦罗基地地下的医生处还可搜到一张，释放死亡爪所必需的物品。

☆红色通行卡(Red Pass Key)

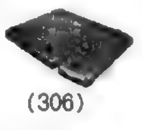
一张电子通行卡，是红色的，它的重量是1磅。



(96)

☆红色磁卡(Red Reactor Keycard)

一个电子安全磁卡，表面是红色的。



(306)

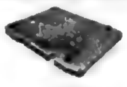


(305)

☆黄色通行卡(Yellow Reactor Keycard)

一张电子通行卡，是黄色的，它的重量是1磅。

☆**黄色磁卡**(Yellow Pass Key)



(223)

一个电子安全磁卡，表面是黄色的。

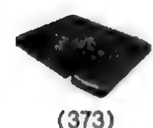
☆**第15号避难所小屋钥匙**(Vault 15 Shack Key)





(414)

一把普通的钥匙，是在第15号避难所营救少女所必需的物品。



(373)

☆**第15号避难所通行磁卡**(Vault 15 Keycard)

一张电子通行卡，是红色的，它的重量是1磅。和住在第15号避难所外的流浪首领谈话得到，是进入第15号避难所的必需之物。

☆**总统通行卡**(Presidential Pass)



(341)

只要拥有这张卡，就是可以得到安全通行A级的通行权利，这张卡上面有新加州共和国总统的签名，也就是坦蒂的签名。从新加州共和国的总统助理甘德身上可偷到，有了它才可以通过和平途径进入副总统的住所。

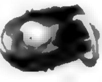


(495)

☆**总统通行证**(Presidential Access Key)

这一个通行证上面有着总统的官印，好象可以用来读取任何的计算机数据。在英克雷基地内杀死总统后从他身上可搜到，可用于开启基地电脑镇暴系统，是通关必须之物。

☆**油轮通行证**(Tanker Fob)



(492)

这是一个上面记有口令的通行卡，让你可以进入高安全防备的地区。是游戏剧情主线的关键物品，前往英克雷基地的三件必备品之一，在那瓦罗基地地下的指挥官房间的柜子里可以搜到。

七、书本证件

☆**科学引用书**(Big Book of Science)



(73)

一组书，里面介绍的是各种科学的知识，使用后提高“科学”技巧，不过最多不超过91%，它的重量是5磅。价格：400。

☆电子引用书(Deans Electronics)


(76)

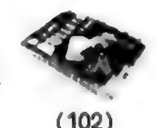
一个教导电子科学的书，上面写着“给所有的小小电子工程师”，使用后提高“维修”技巧，不过最多不超过91%，它的重量是2磅。


(86)

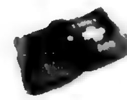
☆童军手册(Scout Handbook)

上面记载着童军的训练以及方法，对于户外求生非常有用，使用后提高“野外生活”技巧，不过最多不超过91%，它的重量是3磅。价格：200。

☆枪及子弹(Guns and Bullets)


(102)

一本专门介绍枪支的杂志，使用后提高“小型枪械”技巧，不过最多不超过91%，它的重量是2磅。


(80)

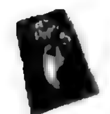
☆急救引用书(First Aid Book)

这本书里载满了急救的知识，使用后提高“急救”技巧，不过最多不超过91%，它的重量是2磅。价格：175。

☆化学研究记录(Chemistry Journal)


(237)

一叠化学研究的记录，原子化学的部分尤其有趣，它的重量是5磅。在游戏中此物品没有用处，在异尘余生一代中也有此物品，而且可以使用。


(331)

☆猫爪杂志第5期(Cat's Paw Issue #5)

这就是很难买到的第5期猫爪杂志。除了照片之外，这一期里面有关能源武器的文章也不错。带给新里诺的猫爪老板10本猫爪杂志，她就会挑出这本给你，使用后提高使用能源武器的技巧，且不限等级。

☆猫爪杂志(Cat's Paw Magazine)


(225)

一本猫爪杂志，在游戏中许多地方都可以搜到或交易得到，不过总的数量十分稀少，它的重量是1磅。价格：5。

☆口令纸条(Password Paper)

一张上面写着“柴可夫斯基”的纸条，它的重量是1磅。



(453)



(228)

☆工艺手册(Technical Manual)

一本如何修理T-51动力装甲的手册，作用不明，它的重量是2磅。

☆日间通行证(Day Pass)

这一张纸可以让你在白天于地下掩体市各处行走，当然除了避难所之外。它的重量是1磅。



(255)



(471)

☆“凡德之花”("The Lavender Flower")

一本爱情小说，封面上是一个被一百朵花环绕的女人，在丹恩城丽蓓嘉托人讨要借出去的书的任务中，从丹恩城东区的地面上搜到。它的重量是2磅。

☆异尘余生二代攻略本（Fallout 2 Hintbook）

啊，真可恶，要是游戏一开始就拿到的话不是很好吗？游戏通关后找新里诺商业区的神父谈话得到，使用一次可增加10000点经验值，并把所有技能提高到300%！



(483)



(256)

☆假的公民证件（False Citizenship Papers）

这是一张假的公民证件，不过它看起来几乎可乱真，在地下掩体市和海关官员史其夫黑市交易得到。它的重量是1磅。

☆帐本（Account Book）

这本帐本上面记载着每月佣兵从彼希处所收到的钱。所付的金额与他们向地下掩体市施了多少压有很大的关系，地下掩体市对这本帐本可能很感兴趣，在歹徒基地的保险箱里搜到。它的重量是2磅。



(448)

☆给法蓝西斯的便条（Note from Francis）

“赛斯，对于讨厌变种人的杰克伯以及他的同党，我们束手无策。首先

他们将空气清净器破坏……然后……我找到了他们秘密见面的地道，我想在那边放一、两个尸首就可以陷害杰克伯的”，是在破碎丘的剧情物品。


(487)

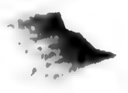


(340)

☆医生的文档（Doctor's Papers）

一组设计生化防卫狗的蓝图。只要有这一个设计图，再加上设备，任何人都可以制造出机器狗来。在新加州共和国的亨利医生家可以搜到此物品，不过笔者没有试出所谓“制造机器狗”的剧情。

☆史拉格通讯(Slag Message)


(263)

这是一个史拉格首领给摩多克城居民的信，解决摩多克城和鬼农场争端的剧情物品。它的重量是1磅。


(312)

☆零件请求书(Part Requisition Form)

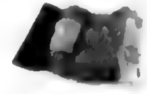
要求零件时所必需要填的表格，在新锡城哈欧的屋里或费斯特身上都有此表格。它的重量是1磅。

☆巡警地图(Ranger's Map)


(343)

这是一个附近的地图--它不会帮你太多忙的--不过上面标有位于北方的巡警小屋位置。它的重量是1磅。

☆测量地图(Survey Map)


(523)

看起来好象是三番市湾区的地面测量数据。


(444)

☆歹徒地图(Raiders Map)

这是一张战争之前北加州的地图，里诺以及它周围的道路都画在上面。在里诺的东方还有一个大“X”并且标着“歹徒”的字样。它的重量是1磅。

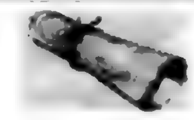
☆启发的人的信(Enlightened One's Letter)


(476)

一个写着送往三番市ASH-9的报告，没有什么特别的。

☆飞鸟设计图(Vertibird Plans)

一张如何设计飞鸟直升机的设计图。



(446)

八、其它物品



(41)

☆钱(Money)

游戏中交易所用到的货币，一代中用于交易的货币是“瓶盖”，似乎更为符合核浩劫后百废待兴的气氛，二代中已经是金光闪闪的货币了。

☆生化医疗软胶（Bio Med Gel）

一瓶软胶，医疗用的，山岭军事基地得到的剧情物品。它的重量是1磅。



(440)



(416)

☆空的杰特罐（Empty Jet Canister）

这个空的杰特罐是在新里诺莱特家族的理察屋子里找到的，里面还有一丁点的杰特粉末。这是破解理察意外死亡案的关键物品。

☆空的针筒（Empty Hypodermic）

这是一个空的针筒，新里诺城里很多人使用它，此外还是合成高级疗伤针筒所必须的物品，它的重量是1磅。



(318)



(272)

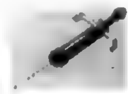
☆山德根（Xander Root）

可以用来制造治伤粉的两种药材之一，最早是在阿罗由部落狩猎区可搜到。

(271)

☆布拉克花（Broc Flower）

可以用来制造治伤粉的两种药材之一，最早是在阿罗由部落狩猎区可搜到。



(329)

☆变形糖浆（Mutagenic Serum）

这一种糖浆可以让变种的人身体停止变化，新加州共和

国的专利医生让你用它对变种人做实验。

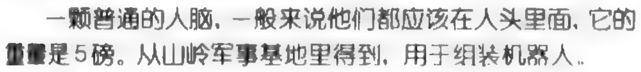

(321)

☆生化脑（Cybernetic Brain）

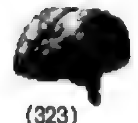
一个人脑，上面加装了一些电子的零件，让脑的功能加强，它的重量是8磅。从山岭军事基地里得到，用于组装机器人。


(322)

☆人脑（Human Brain）



一颗普通的人脑，一般来说他们都应该在人头里面，它的重量是5磅。从山岭军事基地里得到，用于组装机器人。


(323)

☆黑猩猩脑（Chimpanzee Brain）

一颗猴子脑，软软的，烂烂的，它的重量是4磅。从山岭军事基地里得到，用于组装机器人。


(324)

☆不正常的脑（Abnormal Brain）

很可能原本是一颗人脑，不过现在看起来却是乱七八糟的一团，它的重量是5磅。从山岭军事基地里得到，用于组装机器人。


(282)

☆克里夫顿的眼（Clifton's Eye）

一个装着人眼的罐子，上面写着克里夫顿将军，它的重量是1磅。从山岭军事基地里得到，用于开启使用中央电梯。


(281)

☆迪克森的眼（Dixon's Eye）

一个人眼，上面写着迪克森下士，它的重量是1磅。从山岭军事基地里得到，用于开启使用中央电梯。


(484)

☆玩家的耳朵（Player's Ear）

这是你的耳朵，刚刚被咬下来的。如果你看到这一句话，代表着你也许很快就会重新读取进度了。当然，也许这一样物品有什么特别的价值也说不定。在新里诺参加拳王争霸赛的第四

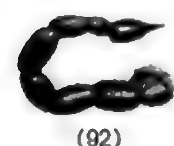
场，也就是最后一场时，可能会被对手割碎机把耳朵咬下来，无疑这是暗喻某位拳坛人物。

☆割碎机的耳朵（Masticator's Ear）



(485)

这是新里诺拳手割碎机的耳朵。你刚刚把它咬下来的。恭喜你打倒他，他是游戏中最厉害的计算机操作人物，尤其是你没有任何武器或是装甲时。在新里诺参加拳王争霸赛的第四场，也就是最后一场时，可能可以咬下割碎机的耳朵（以防止自己耳朵被咬？），不过笔者没有玩出此情节。



(92)

☆毒蝎尾巴（Radscorpian Tail）

被切下来的毒蝎子尾巴，杀死毒蝎后可搜到，又重价值又低，如果新里诺的麦朗已加入你的队伍，和他交谈可以让他把毒蝎尾巴加工成解毒剂，不过玩到这里时的玩家应该已经不缺钱买解毒剂了。重量是20磅。

☆毒蝎子的身体（Radscorpian Limbs）



(285)

这是一些毒蝎子的死尸，在克拉马斯包伯的蒸馏炉小屋里和新里诺的制片厂里可搜到，作用不明，它的重量是10磅。



(473)

☆变种的脚趾（Mutated Toe）

你看到你自己的第六个脚趾，那是因为你变种了。它的重量是1磅。这是在地下掩体市未能通过公民测验后，到城外找医生做手术切除下来的，如果使用此物品，会-3点最大HP，+2点中毒防御等级，在七小时后恢复。

☆金牙（Gold Tooth）



(429)

这一棵金牙原本是朱尔斯的，不过现在它是你的，在新里诺南方的葛洛沙坟场里挖掘某人的坟墓里得到，如果你不怕“盗墓者”的恶劣称号的话。



(251)

☆安娜的骸骨（Anna's Bones）

这一些骨头看起来乱七八糟的，如果你在丹恩城帮女鬼找回项链，她就会变成这堆骸骨，妥为安葬后可以提高你的声誉。它的重量是10磅。

☆铁杆(Metal Pole)

那是一根很长的铁杆，不然你认为是什么？在军事基地外的地面上可找到，把铁杆插在废弃矿车上，再把炸药绑在铁杆上，推动矿车就可以炸开军事基地的入口。它的重量是10磅。



(297)



(519)

☆瓶盖(Bottle Caps)

这些是没有价值的瓶盖，你听说它们曾有一段时间被当作钱使用，不过你不相信。这就是破碎丘玩家费了很多事才得到的“宝藏”，颇有讽刺意味。

☆垃圾(Junk)

一堆垃圾，什么都有，没有用处。它的重量是12磅。



(98)



(286)

☆柴火(Firewood)

一堆生火用的柴，它的重量是10磅，在克拉马斯完成给包伯点燃蒸馏炉任务的关键物品，在蒸馏炉旁的地上可以找到。

☆棉絮(Lint)

一些在口袋中找到的棉絮，没有任何实际的作用，在地下掩体市的避难所内三层和守门人谈话后交易得到。



(439)



(85)

☆塑胶炸药(Plastic Explosives)

军用塑胶炸弹，相当稳定，但破坏力相当强，上面有一个计时器，用于炸开门和力场，或用于暗杀，它的重量是4磅。

☆炸药(Dynamite)



(51)

强大力量的炸药，是用硝化甘油所制，上面还有一个计时器，用于炸开门和力场，或用于暗杀。它的重量是5磅。

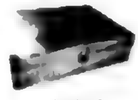
☆伊甸园创造器(G.E.C.K)



(366)

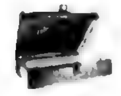
伊甸园创造器，这是每一个避难所都配有的装备。它是用来重新建造地面文明不可或缺的东西，只要加水搅一搅就可以用了，游戏最关键的剧情物品，费尽周折在第13号避难所中可找到一件，在游戏最终英克雷基地里也有一件。它的重量是10磅。

☆洛米洛兹盒子，关着的(Ramirez Box, Closed)



(431)

这是你从新里诺城大莫丁诺那儿拿来，要交给洛米洛兹的盒子，它的重量是2磅。





(432)

☆洛米洛兹盒子，开着的(Ramirez Box, Open)

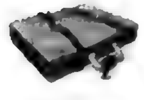
这是你从新里诺城大莫丁诺那儿拿来，要交给洛米洛兹的盒子，你已经将其打开，并将里面所有的杰特都拿出来了。它的重量是2磅。

☆手提箱(Briefcase)



(72)

一个手提箱，上面有一个美国制造的标签，皮制，看起来还很新，但是上面的口令锁坏了。它的重量是5磅。



(336)

☆摩尔的手提箱(Moore's Briefcase)

汤姆斯·摩尔叫你将这一个双头牛皮手提箱拿去给新里诺的彼希家族。这箱子是锁着的，你没有办法将它打开。它的重量是5磅。

☆杜可的名牌(Tuco's Dog Tags)



(443)

这一些名牌上的名字都被刮掉了，在后面却写着“杜可-斑那地克-派西费可-雪-马利亚-洛米洛兹”，下面写着“27号”。

☆天使眼的名牌(Angle-Eyes' Dog Tags)


(442)

这一些名牌上的名字都被刮掉了，在后面却写着“天使眼”，下面写着“16号”。


(441)

☆布朗地的名牌(Blondie's Dog Tags)

这一些名牌上的名字都被刮掉了，在后面却写着“布朗地”，下面写着“11号”。


(445)

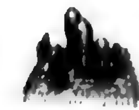
☆警长的警徽（Sheriff's Badge）

一个镇里的警长所配有的徽章，它的重量足1磅。


(342)

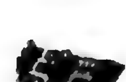
☆巡警别针（Ranger Pin）

这个别针证明你是新加州共和国的巡警。它的重量足1磅。


(377)

☆第15号避难所计算机零件（Vault 15 Computer Parts）

一些计算机的零件、计算机玩家相当喜欢的配备。它的重量是10磅。


(479)

☆导航芯片（NavCom Parts）

这些看起来是用来插入计算机里面的导航芯片，芯片上写着“波斯当石油”以及“导航计算机”字样，让你相信这些是波斯当导航计算机的零件，它的重量是1磅。

(504)

☆绿色存储器（Green Memory Module）

只读取的计算机存储器，里面装有医疗数据，这一片里面记载的是观察力增强手术的过程，用于二番市兄弟会基地的医疗计算机，在第15号避难所的第二层可搜到。


(505)

☆红色存储器（Red Memory Module）

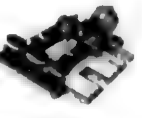
只读取的计算机存储器，里面装有医疗数据，这一片里面记载的是力量增强手术的过程，用于二番市兄弟会基地的医疗计算机，在地下掩体市避难所的第二层可搜到。


(506)

☆黄色存储器(Yellow Memory Module)

只读取的计算机存储器，里面装有医疗数据，这一片里面记载的是智力增强手术的过程，用于三番市兄弟会基地的医疗计算机，在山岭军事基地的第一层可搜到。

☆蓝色存储器(Blue Memory Module)


(503)

只读取的计算机存储器，里面装有医疗数据，这一片里面记载的是魅力增强手术的过程，用于三番市兄弟会基地的医疗计算机，在那瓦罗基地的地下储存室可搜到。


(307)

☆电浆变压器(Plasma Transformer)

这是一个二段式的电浆变压器，蜥蜴城的史盖特托你寻找的物品，它的重量是1磅。

☆水进程芯片(Water Chip)


(55)

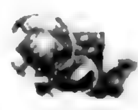
这是避难所科技公司的水进程芯片，它们的包装通常都是一盒有五个芯片，是一代中关键的物品，关系到避难所安危，具有讽刺意味的是你在地下掩体市的避难所里可以找到400多个水进程芯片。它的重量是2磅。


(422)

☆开矿机芯片(Excavator Chip)

这一片芯片看起来是一个大机器里的一部分，一半埋在土底下。很奇怪的，这机器看起来还可以用，在瑞丁城地下矿坑里搜到，它的重量是1磅。

☆计算机语音系统(Computer Voice Module)


(356)

一块电路板，上面有许多你没看过的零件，一个麦克风，而且还刻有："避难所科技语言识别系统"的字样，修好第13号避难所主计算机的关键物品，在地下掩体市避难所第二层可搜到，在新里诺商业区的武器商处也可以买到一件。它的重量是1磅。


(499)

☆哔哔小子语言增强器(PipBoy Lingual Enhancer)

这个哔哔小子语言增强器上面有一个存储用盘片，一些

微型电线，一个耳机，以及一个光学探测器，将它摆在头上它就会经由眼睛将很多词汇都永久记在玩家脑里。它的重量是8磅。

☆矿坑用品（Mine Parts）


(419)

你看到一堆零件，上面写着"GX-9空气清净机"。利用你超人的智力，你认为它们是用来修空气清净机的零件，修理破碎丘矿坑空气清净机的物品，在新里诺商业区的医疗用品店老板处得到。它的重量是10磅。


(258)

☆液压电子零件（Hydroelectric Part）

这就是修理蜥蜴城发电厂不可或缺的零件，在地下掩体中得到议员同意后从物品部得到。它的重量是10磅。

☆动力稳定器（Fuel Cell Regulator）


(254)

装有这一个零件就可以不用时常补充动力了，它的重量是5磅。


(253)

☆动力控制器（Fuel Cell Controller）

这一块芯片控制着进入电子引擎的动力。很多驾驶员因为速度太快，而把这块芯片烧掉了。它的重量是5磅。

☆马达（Motor）


(89)

一部有40马力的电马达，在那瓦罗基地里搜到，作用不明，它的重量是14磅。


(488)

☆K-9移动器（K-9 Motivator）

这是可以让K-9系列机器人移动的机器，在那瓦罗基地里得到，是修理生化狗K-9的必需物品，它的重量是20磅。

☆机器人移动器（Robot Motivator）


(364)

这是移动机器人的部件，在山岭军事基地里得到，是修好天网机器人的必需物品，它的重量是20磅。

☆炸药开关（Explosive Switch）

这一个开关是炸药最后的部件。它的重量是5磅。



(454)



(266)

☆伊克的无线电（Vic's Radio）

这一个无线电坏了，不过里面的零件倒是可以拿来使用，它的重量是5磅。



(100)

☆对讲机（Radio）

2043B型的无线通讯器，耐用、实用、好用！上面还可以装有另购的RS-121接口。它的重量是6磅。

☆盖氏计算器（Geiger Counter）

用来计算放射性强度的仪器，它的重量是4磅。

(207)



(208)

☆动态探知器（Motion Sensor）

可以用来探知数公尺内任何生物的动作，有这部件可以增加你野外求生的技能（加20%户外求生点数），最早是在地下掩体市完成警长的任务可得到，在三番市也可以买到。它的重量是7磅。

☆电子开锁器（Electronic Lockpicks）

一个用来打开点子锁，或者是安全系统的工具，可用于打开毒沼洞的电梯，最早是在新里诺西区武器店地下室可搜到，它的重量是2磅。



(77)



(411)

☆电子开锁器第二代（El. Lockpicks MKII）

这是第二代电子开锁器，用来开电子锁或者安全锁的圣品。这第二代的机器中的软件都是升级过的，在三番市可以买到，它的重量是2磅。

☆开锁器（Lockpicks）

一组用来开锁的工具，可以用来打开一般的门锁，实际上起到提高玩家“开锁”技巧的作用，它的重量是1磅。



(84)

☆高级开锁汇编（Expanded Lockpick Set）

一组锁匠用的工具，里面有打开所有一般锁的开锁工具，里面还有一些特别工具可以打开一些较难打开的机器锁，它的重量是1磅。



(410)



(308)

☆超级工具组（Super Tool Kit）

一组相当惊人的工具汇编，得到汽车所必需的物品，可以用工具、扳手和地下掩体市伊克的女儿薇拉瑞交换得到，也可以在二番市买到。它的重量是10磅。

☆工具（Tool）

一个工具组，里面有许多有用的工具，包括钳子、可用于关闭力场等。它的重量是1磅。



(75)



(79)

☆信号弹（Flares）

可以在短时间之内发出相当明亮的光，纸卷本身已经相当老，但是信号弹本身还能够使用，可用于在黑暗地区（如瑞丁城的矿坑）起到照明作用。它的重量是1磅。

☆照明弹（Lit Flare）

一支已点亮的信号弹，可以发出相当强的光。它的重量是1磅。



(205)



(127)

☆绳子（Rope）

一条坚固的绳子，长度约为45尺，一些任务所必需的物品，它的重量是10磅。

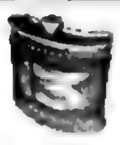
☆伊克的水瓶（Vic's Water Flask）

这一个避难所的物品是用来装液体的，上面有着第13号避难所的标志，游戏开始部落长老交给你的重要线索，它的重量是2磅。



(267)

☆水瓶（Water Flask）


(126)

一个可以装纳水或者其它液体的容器，上面的“13”字样表明它出自第13号避难所，在野外意外事件“永恒之神雕像”中可得到数十个。它的重量是2磅。

☆润滑油（Oil Can）


(412)

你看到一罐润滑油，用来润滑动力装甲，意外事件“动力装甲被锈住的人”中得到，它的重量是3磅。


(418)

☆毒气筒（Poison Tank）

这一个筒子看起来很像氧气筒，但是上面有一个骷髅头标志。如果不仔细看，是看不到这个标志的。新里诺城黑帮老大之一的沙尔瓦多屋里书架上可搜到，可以用他换沙尔瓦多身上的氧气筒。它的重量是5磅。

☆氧气筒（Oxygen Tank）


(417)

这是新里诺城黑帮老大之一的沙尔瓦多维生的氧气筒，要是从他身上偷走的话……，在他屋里的书架上也有一个氧气筒。它的重量是5磅。

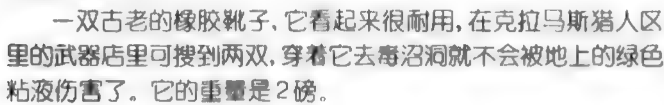

(278)

☆磨刀石（Flint）

用来磨刀的石头，使“矛”变成“磨尖的矛”，在阿罗由部落的莫丽姑妈处得到，它的重量是2磅。

☆橡胶靴子（Rubber Boots）


(262)


一双古老的橡胶靴子，它看起来很耐用，在克拉马斯猎人区里的武器店里可搜到两双，穿着它去毒沼洞就不会被地上的绿色粘液伤害了。它的重量是2磅。


(491)

☆尼克森先生玩偶（Mr. Nixon Doll）

你看到一个有着大红鼻子的玩偶，不知为何，觉得这一个小孩的玩具很奇怪（西方传说中说谎的人鼻子会变长），你在地下掩体市城外帮助小孩找到的这个玩偶，暗喻着不可全信

地下掩体市政治家的诺言.


(508)

☆橡胶人偶(Rubber Doll)

一个橡胶制的玩偶,这一型的名字叫做"坦蒂",在破碎丘马可世身后的屋子里可搜到一个,新里诺的制片厂里可搜到两个。它的重量是20磅。

☆坏掉的橡胶人偶(Damaged Rubber Doll)

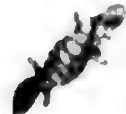
这一个橡胶人偶破了,看来有人常常使用它,得于破碎丘,它的重量是20磅。


(509)

☆蜥蜴皮(Gecko Pelt)

这是干了的蜥蜴毛皮,游戏早期猎杀蜥蜴剥皮是重要财源之一,它的重量是2磅。


(276)


(277)

☆金蜥蜴皮(Golden Gecko Pelt)

这是干了的金蜥蜴皮毛,游戏早期猎杀金蜥蜴剥皮是重要财源之一,只是金蜥蜴比普通蜥蜴要危险得多,它的重量是5磅。

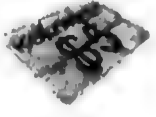
☆晨星矿坑收条(Morningstar Mine Script)

这一个小收条大概是用来付钱给矿坑工人的薪资明细表吧,在瑞丁城里可以得到。


(420)

☆可可维夫矿坑便条(Kokoweef Mine Script)

这大概是付可可维夫矿坑工人俸禄时的薪资表吧,在瑞丁城里可以得到。


(494)


(328)

☆魔术8号球(Magic 8-Ball)

这是一种可以预知未来的装备……球上的小窗子似乎可以看到未来! 在新里诺彼希家二楼的台球桌里可以搜到,但可能在游戏破关后去那里才搜得到。它的重量是1磅。

☆花（Flower）

一朵很漂亮的花，它的重量是1磅。


(117)


(474)

☆雏菊（Daisies）

一整个花盆的雏菊，它们很漂亮吗？它的重量是5磅。在意外事件“鲸鱼的遗体”中得到，作用不明。

☆瓮（Urn）

一个漂亮的金瓮，上面刻着“哈丽特”的名字，它的重量是6磅。


(112)


(275)

☆奖杯（Trophy of Recognition）

一座金奖杯，上面写着：“给：达夫，从：DC，因：身为一个特别的人”。它的重量是10磅。

☆抽象画（Fuzzy Painting）

画的是一个歌手。显然这幅画相当的老，不过表面所喷的保护漆让这幅画一直到现在都保存得很好。它的重量是12磅。


(78)


(257)



☆孔尼洛斯的金表（Cornelius' Gold Watch）

这是一个古老的怀表，不过已经坏了。它的重量是1磅。

☆安娜的金项链（Anna's Gold Locket）

这一条金项链里面装有一张照片，它的重量是1磅。


(252)

☆金项链（Gold Locket）

一条值钱的金项链，它的重量是1磅。


(99)

☆镜子眼镜（Mirrored Shades）

译名有点莫名其妙，其实就是那种戴起来很酷的墨镜，这是一副好看的眼镜，配有一副就让你感觉很酷，它的重量是1磅。


(433)

☆眼镜（Spectacles）

一组矫正视力的眼镜，在破碎丘如果杀死戴金边眼睛的有智能的蝎子，就可以得到这副眼镜。

(415)



☆化妆包（Cosmetics Case）

这是一个装有化妆品的包，它的重量是1磅。

(317)



☆球状塞口器（Ball Gag）

一种成人玩具，它的重量是两磅。

(470)

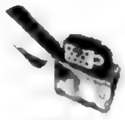


(309)

☆护身符（Talisman）

一个护身符，从新锡城的地下鼠神处会得到一个，也可以与那里的僵尸交易得到，有了它后僵尸们将对你持认同态度。它的重量是1磅。

☆打火机（Lighter）



一个银色的打火机，还能用，不过游戏中好象没有“香烟”这种物品。

(101)



(119)

☆项链（Necklace）

一串看起来很贵的项链，是由银、金以及钻石所制。它的重量是2磅。

☆一叠“悲剧”卡（Deck of "Tragic" Cards）



这是一个收集卡片的游戏，看来如果上了瘾就会花掉相当多的钱，无疑，这是在暗喻魔法风云会这种“集换式卡片”。

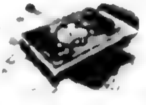
(304)

☆一叠扑克牌（Deck of Cards）



一叠普通的扑克牌，它的重量是1磅。

(436)



☆一叠作了标记的牌（Pack of Marked Cards）

这一叠牌的每一张都是红色的Q，用它来玩游戏一定

(437)

会相当无聊。它的重量是1磅。

☆骰子（Dice）

一组正常的赌博用骰子。


(325)

☆作弊骰子（Loaded Dice）

一组作弊用的骰子，可别在赌场里用它们。


(326)


(468)

☆史密提的食物（Smitty's Meal）

那是一些沙拉以及一个好象是双头牛肉的三明治。它的重量是3磅。

☆炼好的铀一号矿(Refined Uranium Ore)

这是一块铀一号矿石，这一些矿石经过提炼之后，变得更重了，它的重量是15磅。


(486)

☆一盒都是灰尘的东西（TV Dinner）

一包电视晚餐，你不确定，但是那一定不能吃了。它的重量是2磅。

(50)

九、特殊物品

下面都是只有通过修改器才能看见的物品，正常游戏时没有得到这些物品的机会。

☆触手（Tangler's Hand）

一个机器触手，不过坏了。它的重量是3磅。


(114)

☆复活节彩蛋（Easter Egg）

这是一些被染成各种颜色的蛋，笔者在游戏中没有得到过。


(327)

☆口令纸条（Password Paper）

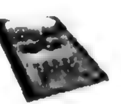
这是由三张纸条所组成的纸片，上面写着 物理口令: KSLJKJ:Ken-

Lee-97313，化学口令：TIUASPO-Lo-Shi-S12908，生物口令：INTLVR-Dnky-Pnch-98790，应该是与三番市始族相关的物品，不过笔者在那里并没有找到这件物品。


(466)

☆布告板(Clipboard)

这是一块记载有冷媒状况的布告板，它的重量是1磅。


(301)

☆哈伯教报告(Hubologist Field Report)

这是一份有关帮员的报告，它的重量是1磅。


(457)

(438)

☆神殿钥匙(Temple Key)

一支可以打开阿罗由神殿的钥匙，不过按照正常流程笔者没有找到这件物品。

(83)

☆钥匙圈(Key Ring)

上面有好几把钥匙。



☆腐烂的尸体（Decomposing Body）

非可携带物品、非正常物品，是通过修改器看到的。


(507)


(269)

☆机器人零件(Robot Parts)

非可携带物品、非正常物品，是通过修改器看到的。

☆COC Badge-Red(COC Badge-Red)

一座有教堂标志的桥，在旁边可以听到虫鸣声，让我想起一些事情，它的重量是1磅。


(141)


(142)

☆COC Badge-Black(COC Badge-Black)

一座有教堂标志的桥，在旁边可以听到虫鸣声，让我想起一些事情，它的重量是1磅。



☆军用名牌(Dog Tags)

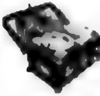
军用的名牌，上面有着黑水的字样，但其它的都看不见了。


(56)

☆哔哔小子医疗知识增强器(PipBoy Medical Enhancer)


(516)

这个哔哔小子语言增强器上面有一个存储用盘片，一些微型电线，一个耳机，以及一个光学探测器，将它摆在头上它就会经由眼睛将很多医疗技能都永久记在玩家脑里。它的重量是8磅。


(104)

☆录音机 (Tape Recorder)

可以播放及录制标准30分钟高密度单次写入的录音带。它的重量是5磅。


(57)

☆窃听器 (Bug)

一个小型的麦克风以及传送器。它的重量是2磅。


(224)

☆小的雕像 (Small Statuette)

你认为这是一个哔哔小子的雕像，但是你不确定。笔者在游戏过程中从未找到。它的重量是3磅。



(123)

☆精神消火器 (Psychic Nullifier)

一个奇怪的部件，是用怪异的科技所制造的，它的重量是3磅。


(279)

☆神经接口 (Neural Interface)

用来以人脑控制计算机的接口，它的重量是3磅。


(222)

☆开关 (Field Switch)

一种电子传送设备，上面有一些相当大的按钮。看起来是最近才制造的，而且是专门为手大的人而设计的。它的重量是1磅。


(54)

☆隐身小子 (Stealth Boy)

Robco公司所设计的隐身小子3001型个人隐形部件，会发出一种调幅力场，让别人看不见你。它的重量是3磅。



第六章 同伴篇

一、同伴（NPC）的情况

NPC，即Non Person Character，指游戏中非玩家控制的角色。《异尘余生 II》里有不少NPC角色可以加入你的队伍，成为你冒险的同伴（以下均称为同伴），这些同伴在战斗中可以给你很大的帮助，有的同伴还会引发特殊的剧情或对话。笔者打第一遍这个游戏时，因为初始设定人物时考虑不周，魅力值过低（为1），结果一个同伴也招募不到，虽然笔者尝试了从头到尾当独行侠一个人也可以打穿游戏，不过毕竟人多力量大，而且游戏过程中一人奋斗与多人共同冒险是完全不同的感受。

除麦丽雅和达宾外，在游戏中同伴也可以升级，当他们杀死敌人时就可以获得经验值。在战斗中你可以削弱敌人，而让你的同伴杀死敌人，最终他们将获得部分经验值，而你将获得所有经验值，给人类队员装备最高级的装甲和武器也是个好主意，如果敌人特别弱时甚至你不用动手，你的同伴就把敌人完全消灭了。如果你发现队员的技巧居然改变了，如盖西迪从“小型枪械”变成“肉搏”，不要奇怪，这只是因为你给他装备了高级装甲，从而提高了力量值造成的，不信可以让他们脱下装甲再看看，提高其力量值后他的可携带重量也会增加。

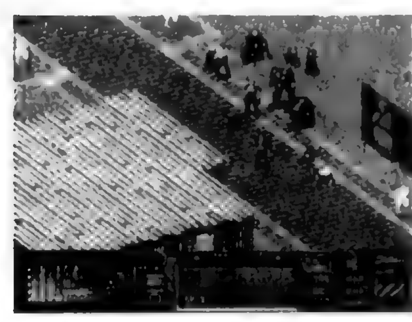
除麦丽雅和达宾外，所有队友都可以让他们暂时离队或是以后再归队，如果他们拒绝加入，则很可能是你的队伍已满，而非其它原因。玩家可带同伴的上限是：魅力值除2并无条件舍去小数，如果你具有了“有吸引力的人格”这项特殊技能，还可以再多带一名队员。某些队员在一些情况下会和你反目、与你战斗，包括：如果你取得了“奴隶贩子”的称号，则史力克会变成你的敌人，即使在你的队伍中也会攻击你，因为史力克的妹妹就是让奴隶贩子抓走的，和奴隶贩子有不共戴天之仇；如果你随意杀害变种人，则马可世也会在离队后不肯归队，一见面就攻击你，不过有玩家试过潜行过去和他谈话，就可以让他再加入队伍。如果你取得了奴隶贩子的称号，则可带的同伴数上限将不受限制，但从此无法带非人类同伴。

实际上，除了这些正规的同伴外，在某些特定场景中，也会有NPC跟着你行动，当然它们不会参加战斗，不能和同伴NPC相比较，包括：游戏开始在阿罗由救“飞烟”这条狗后在同一场景内它会跟着你、在摩多克给双头牛贝丝治伤后它也会在城内跟着你、摩多克失踪小孩乔尼的狗会一



直跟着你直到你找到乔尼的下落。

在战斗中吸引敌人的火力只要打他一枪就可以，这样可以有效地保护同伴的生命，特别是他们的防御力远比你差的时候。除了战斗，让同伴帮你背东西也是一大用处，K-9、生化狗和狗肉虽然有“可携带重量”这项指标，但实际上他们无法帮你背任何东西。而实际上，在可携带重量之上，同伴还可以多背数十磅东西，只不过这样的话他们就会处在“超载”状态，无法奔跑，战斗能力也会受到影响。



7-0

下面的第一列数据是刚刚招收该同伴时的数据，后面的方括号内的数值分别是每次该同伴升级后的数据。在同伴的参数中，生命值决定了他在战斗中的耐力，技巧即队员擅长的能力：有肉搏、修理、医疗等，可携带重量等不用解释了，行动点数也能随升级而增长，这样每回合内出手机会将更多。

（附图7-0是除了麦丽雅、达宾外的同伴队员全家福。）

☆史力克（Sulik）

- 生命值：85 [93、103、113、123、134]
- 技巧：肉搏
- 可携带重量：200 [200、200、200、200、225]
- 近战伤害力：6 [8、9、10、11、13]
- 行动点数：9 [10、10、11、11、12]
- 战斗模式：狂暴型、侵略型、防御型
- 招收地点：克拉马斯
- 可装备武器类型：超级铁锤、拳击手套、赶畜棒、SMG系列
- 具体枪械：M3A1 SMG、H&K G11、H&K G11E、.223手枪
- 近战武器：超级铁锤、开膛手、超级赶畜棒、战斗刀、各类手指虎等

· 装甲：任何种类的装甲

· 说明：正常顺序玩的情况下，史力可是你的第一个NPC同伴。在克拉马斯的酒吧里你可以见到这位土著模样的队友，他因为喝酒后闹事砸坏了酒吧东西而在做工还债，只要你付$350帮他赔偿债务，或是救出老板娘的丈夫——斯锡猎人史麦力后要求老板娘豁免债务，然后就可以让他加入队伍。很多情况下史力克是你必然的选择，除非你自己也是近战搏斗型的角色，而且他加入你的队伍没有任何副作用（如果是变种人或死亡爪等在队，一些NPC对你的态度会改变）。在你得到汽车前他的高负载重量也会让你感觉很方便。



使用很多武器如超级铁锤时可以对敌人造成很大的伤害，而可以穿任何类型的装甲使他在战场上的生存概率大大提高，从而可以在战斗第一线冲锋陷阵。

· 注意：因为史力克的妹妹被奴隶贩子抓走、部落被奴隶贩子毁灭，所以对奴隶贩子不共戴天，如果你取得了“奴隶贩子”的称号，则他会攻击你，即使在你的队伍中也是如此。

☆伊克（Vic）

· 生命值：70 [77、88、102、111、117]

· 技巧：修理

· 可携带重量：150 [150、150、150、175、200]

· 近战伤害力：1 [3、3、5、7、8]

· 行动点数：8 [8、9、9、10、10]

· 战斗模式：侵略型、防御型

· 招收地点：丹恩城

· 可装备武器类型：来福枪、小型枪械、小型能量武器

· 具体枪械 PPK12高斯手枪、电浆手枪及其改进型、激光手枪、FN FAL 及夜视 改进型、H&K Caws、攻击来福枪及改进型、邦瑟枪、狙击来福枪

· 近战武器：任何种类的手指虎

· 装甲：任何种类的装甲

说明：可以穿任何类型的装甲使他在战场上的生存概率大大提高。把伊克带在队伍里是个较好的选择，因为他会用高斯手枪，在对付英克雷士兵时是很有效的，而如果你修理技能较差时他的特长就派上用场了。为了让伊克加入，你要么付给麦塔则$1000，要么把麦塔则一伙儿奴隶贩子杀光，伊克的缺点是行动速度比较慢，附带提一句，当你队伍中有伊克找地下掩体市薇拉瑞时，会发生父女相认的情节。

☆麦丽雅（Miria）

- 生命值：35
- 技巧：肉搏
- 可携带重量：100
- 近战伤害力：1
- 行动点数：7
- 战斗模式：狂暴型、侵略型、防御型、懦夫型
- 招收地点：摩多克城
- 可装备武器类型：战斗刀，SMG 系列
- 装甲：任何种类的装甲
- 说明：你在摩多克城“强娶”（被强迫娶来）的新娘，任何事都不太擅长，而且最致命的是：无法升级！而且她还不肯暂时离队，很少有玩家能受得了她，为她准备的去向包括：丹恩城的麦塔则处、地下掩体市的仆役分配中心、新里诺城，或是让她在战斗中自然“消失”也不是不可以，最好的办法是在摩多克城就不要去和她谈话。

☆达宾（Davin）

- 生命值：35
- 技巧：肉搏
- 可携带重量：125
- 近战伤害力：1
- 行动点数：7
- 战斗模式：狂暴型、侵略型、防御型、懦夫型
- 招收地点：摩多克城
- 可装备武器类型：战斗刀，手枪



· 装甲：任何种类的装甲

· 说明：麦丽雅的兄弟，同样也无法升级，如果让我说这个队员完全是废物一个，在使用战斗刀方面有些天份，但是话说回来，这样毕竟也帮不上太大忙，建议最好不要招惹他，否则也要尽快摆脱他。

☆盖西迪（Cassidy）

· 生命值：80 [92、104、116、128]

· 技巧：小型枪械

· 可携带重量：175 [175、175、175、175]

· 近战伤害力：1 [1、1、1、1]

· 行动点数：8 [8、9、9、10]

· 战斗模式：狂暴型、侵略型、防御型

· 招收地点：地下掩体市

· 可装备武器类型：来福枪、手枪、手指虎、战斗刀

· 具体枪械：邦瑟槍、攻击来福枪及改进型、FN FAL 及夜视改进型、H&K G11、H&K G11E、H&K Caws、狙击来福枪等

· 近战武器：任何种类的手指虎

· 装甲：任何种类的装甲

· 说明：狙击能力很强，是游戏早中期必备队员，使战斗难度降低一半，到游戏后期因不会使用任何能量武器而使实力打了一些折扣，但可以穿任何类型的装甲使他在战场上的生存概率大大提高，有意思的是因为他患有心脏病，所以除治疗针外不要给他任何药物，或关闭设定人物中的服用药物选项，否则……。如果你带着盖西迪去找地下掩体市的警长，会多出指责警长的对话选项，很有意思。

· 注意：如果你给他装备了提高力量值的高级装甲，他的特长技能会从"小型枪械"变成"近战武器"，但这种情况会在升一到两级后恢复原来的特长。

☆廉尼（Lenny）

· 生命值：126 [154、181、206]

· 技巧：医疗

· 可携带重量：125 [125、125、125]

· 近战伤害力：1 [1、1、1]

· 行动点数：7 [7、7、7]

· 战斗模式：防御型、懦夫型

· 招收地点：新蜴城

· 可装备武器类型：SMG 系列、小型手枪

· 具体枪械：H&K G11、H&K G11E、.223 手枪、Needler 手枪、HK P90C.

· 近战武器：N/A

· 装甲：任何种类的装甲

· 说明：可以穿任何类型的装甲使他在战场上的生存概率大大提高，使用SMG系列枪械可以使他发挥出最大的战斗力，此外他的生命值较长，在战斗可以当靶子为你挡不少伤害，他的主要缺点在于行动点数较低，且不会成长。

☆马可世（Marcus）

· 生命值：130 [145、165、175、190、205]

· 技巧：大型枪械

· 可携带重量：275 [275、275、275、275]

· 近战伤害力：10 [12、14、15、15、17]

· 行动点数：9 [10、11、11、12、13]

· 战斗模式：狂暴型、侵略型

· 招收地点：破碎丘

· 可装备武器类别：大型枪械、大型能量武

· 具体枪械：高速电浆来福枪、YK42B 振动波来福枪、激光来福枪改良型、普通机枪、复仇者机枪、拥护者机枪、格林多管激光、迫击炮、火焰喷射器改良型、轻型支援武器、Bozar、M60、动力拳套

· 近战武器：任何种类的手指虎，任何种类的手榴弹

· 装甲：N/A.

· 说明：这个角色是许多玩家的最爱，原本是采矿小镇破碎丘的警长，作为强大的变种人战斗力十分惊人，是可以使用大型能量武器的为数不多的同伴之一。如果你是一个近战型角色，可以让他使用电浆来福枪配合进攻；如果你是个狙击手型角色，可以给他配备迫击炮或机枪。虽然马可世



很强大，但他因身体块头太大而无法穿任何盔甲，所以在面对手持能量武器的敌人时就很吃亏。此外，某些居民有种族观念，有变种人在队伍中会影响他们对你的态度。如果马可世在队时你杀害变种人，只要他一离开队伍，以后再和他谈话马可世就会跟你反目、攻击你，这时只要先“潜行”过去，再和他谈话就可以让他加入队伍。

☆麦朗（Myron）

· 生命值：70 [77、92、107、122]
· 技巧：科学
· 可携带重量：125 [125、125、125、125]
· 近战伤害力：1 [1、1、1、1、1]
· 行动点数：7 [7、7、7、7、8]
· 战斗模式：侵略型、防御型、懦夫型
· 招收地点：新里诺城上方的马厩
· 可装备武器类别：Needler 系列手枪、高斯手枪
· 装甲：任何类型的装甲
· 说明：基本上而言，麦朗的战斗力是不太强的，很多时候只有30%的命中率，然而有时误击中马可世时却会造成额外的伤害。使用高斯手枪可以完全发挥麦朗的战斗力，曾一击造成58点HP的伤害，此外，麦朗具有很高的科学技能，备齐相应材料后与他交谈，他就可以帮你制造出治疗针或超级治疗针。有玩家尝试出说服麦朗制造出“杰特的解药”，但笔者没有试出来，也许这样会改变游戏通关后麦朗被刺死的结局也说不定。





☆天网机器人（Skynet Robot）

生命值：115 [143、155、179、197、210]

·技巧：和安装的脑不同有很大的关系，详见“攻略篇——山岭军事基地”

;可携带重量：225

·近战伤害力：8

·行动点数：10 [11、12]

·战斗模式：狂暴型、侵略型、防御型、懦夫型

·招收地点：山岭军事基地

·可装备武器类别：不定（和安装的脑有关）

·具体枪械：不定，如安装生化脑则可以使用大型手枪（和安装的脑有关）

·近战武器：任何类型的手指虎

·装甲：N/A

·说明：天网机器人的擅长技巧、可装备武器类型、行动点数、战斗模式几方面数值和安装的脑不同有很大关系，详见攻略篇中山岭军事基地一节。在最差情况下如果把“不正常的脑”给它装上，这个机器人甚至会拒绝战斗。因为能使用狙击武器进行远程精确狙击攻击，而在升级后增加行动点数可以进行两次这样的攻击，所以天网机器人的战斗力不弱，有一些玩家称它是游戏中最佳的伙伴之一。

☆ K-9 生化狗（K-9）

·生命值：127 [129、131、133、137]

·技巧：肉搏

·可携带重量：N/A

·近战伤害力：16 [17、18、19、21]

·行动点数：14 [15、16、17、19]

·战斗模式：狂暴型、侵略型、防御型、懦夫型

·招收地点：那瓦罗基地

·可装备武器类别：N/A

·装甲：N/A

·说明：战斗力相当强的同伴，在那瓦罗基地帮它找到并装上“K-9移动器”后加入你的队伍，当然，你也不用费心为它挑选配备武器或装甲了，它嘴里亮晶晶的牙齿就是最好的武器，随着它升级后行动点数的提高，

甚至在一回合内可以咬敌人五次，每次的伤害力也不低，常把敌人咬倒或毙命，战斗中表现相当突出。

☆革力士 (Goris)

· 生命值：125 [134、145、155、166、175]
· 技巧：肉搏
· 可携带重量：225 [225、250、250、250、250]
· 近战伤害力：23 [28、30、36、39、41]
· 行动点数：11 [11、12、12、13、13]
· 战斗模式：狂暴型、侵略型
· 招收地点：第13号避难所
· 可装备武器类别：N/A
· 装甲：N/A

·说明 按照笔者的猜测，在第13号避难所招收革力士加入队伍会造成第13号避难所的毁灭，身为死亡爪，爪子就是天生的武器，革力士的近战搏斗能力十分了得，防御力也很强韧，想必玩家在野外和死亡爪战斗时已经吃过他们的苦头了，最大的缺点是无法装备任何装甲或武器，所以面对强力武器时就比较吃亏，基本上，革力士也是那种冲锋在前类型的队员。

☆生化狗 (Cyber Dog)

· 生命值：97 [107、107、127、127]
· 技巧：肉搏
· 可携带重量：N/A
· 近战伤害力：10 [12、15、18、21]
· 行动点数：9 [10、11、11、12]
· 战斗模式：狂暴型、侵略型、防御型、懦夫型
· 招收地点：新加州共和国
· 可装备武器类别：N/A
· 装甲：N/A

·说明 完成新加州共和国的亨利医生交给你的拿变种人实验“变种糖浆”的任务，就可以依约定带走生化狗，基本上来说这是一名战斗力平均的队员，比K-9战斗力要差，且不能携带任何物品，当然，也无法装备

任何武器或装甲，所以实际上实用价值不大，除非你想组全体非人类队伍或全部是狗的队伍（K-9、生化狗、狗肉）。

☆**狗肉**（Dogmeat）

- 生命值：98 [108、118、128、141、151]
- 技巧：肉搏
- 可携带重量：N/A
- 近战伤害力：14 [14、15、16、18、19]
- 行动点数：15 [15、15、15、16、16]
- 战斗模式：狂暴型、侵略型
- 招收地点：碎梦咖啡店
- 可装备武器类别：N/A
- 装甲：N/A
- 说明：你曾玩过《异尘余生 I》吗？如果答案是肯定的，你一定知道狗肉是谁，在一代中它曾是最受玩家喜爱的NPC同伴，在二代里感觉战斗力比起“K-9”来差距还是很明显的，野外的意外事件“碎梦咖啡店”(Cafe of Broken Dreams) 里你可以看到它，只要脱下你的装甲，露出有“13”字样的蓝色避难所制服，它就会跟你走。

二、“野兽小分队”指南

“团结就是力量”，这是我的座右铭。当然，你可以只身前往新里诺与那儿的市民进行单独谈判，你也可以带上一个手持“机关枪”(Minigun)的变种人、一个手握超级大铁锤的野蛮人、两个拿着高斯枪的高级市民兼狙击手、再加上一个好学的死亡爪在一旁帮腔。你会选择哪种方式？

下面让我来告诉你该怎样组建这支“野兽小分队”吧。

首先介绍一下你的这些士兵兼炮灰（按人物出场顺序）：

☆**史力克**：史力克是唯一能唤起你的良知的人，虽然身为土著人，但他总是显得比你更有风度。史力克最擅长的武器是双拳、格斗类兵器和SMG。在游戏的前半段，他是你最得力的助手，而在游戏的后半段，他又成为你最好的清道夫。只需一副坚实的装甲，一把10毫米SMG和一些治疗针，他就可以在游戏初期确保你生命无忧；随着游戏的不断发展，给他

配备上最精良的SMG和一把大铁锤，他就可以独当一面，甚至可以应付若干英克雷士兵。他和苏力士是一对好搭档。史力克的战斗指令最好设定为“冲！”，并让他进攻“离你最近的人”或者“随你的便”，行进时应尽量让他靠近你。

☆**伊克** 许多人都对伊克没什么好的印象，他们认为伊克唯一的用途就是帮助你修理东西，看来这些人从未给伊克装备过一把猎枪或高斯枪。伊克是你最出色的狙击手之一，在游戏的前半段，你可以命令伊克手持猎枪去消灭那些相对较弱的目标（把他的进攻指令设定为进攻“最弱者”）；当你为他装备高斯枪以后，他就可以敲开每一个人的脑袋。行进时让伊克稍微靠后些，比如“不要离得太远”，如果你让他“离远一点”，他总是会远远地跟在后面，等战斗结束后才会翩翩而至；让他进攻“随你的便”，或者选择最弱的进攻目标。

☆**麦丽雅／达宾**：麦丽雅是你的黄脸婆，达宾是她的两性人兄弟。如果你在摩多克没能控制住你的情欲，那你就不得不和这对活宝相处。我的建议是：尽快把他们牺牲掉，或者干脆就不要让他们粘上你。

☆**盖西迪** 盖西迪和伊克都是部队中资格较老的市民代表（在这部游戏中，老的总是好的）。盖西迪加入你的队伍时佩带着一把枪口锯短后的改装猎枪，以后他还可以使用邦瑟枪、高斯枪甚至电浆枪。我更倾向于为盖西迪配备电浆枪，因为高斯枪的弹药很难找，我只够为伊克提供充足的补给。尽管使用邦瑟枪也有许多好处，但当盖西迪使用电浆枪时，他每回合可以发射两轮，而且即便离得很远依然瞄得非常准。盖西迪的战斗指令可以设定为“随你的便”或者“冲！”，这主要取决于他是否携带有连击武器。注意：由于盖西迪的心脏不太好，因此不要给他服用比“治疗针”更烈的药品，否则会要了他的命。

☆**廉尼** 他在游戏的前半段十分有用，但在后半段时他的攻击力就显得太过薄弱了。游戏初期，由于他可以使用SMG，因此杀伤力相对较强，不过，当你不得不在廉尼、马可世或苏力士之间做出选择时，最好还是舍

弃脲尼。一般把他的战斗指令设定为“冲！”，并让他进攻“离你最近的人”或“随你的便”。

☆**马可世**：他是你的重型武器战士。当他加入你的队伍时，手持一把机枪，今后可以把他的武器升级为Bozar（可以从新加州共和国城外那个杂货店的卫兵那儿偷到）或者强力电浆枪（让新雷诺军火库地下室的那个家伙改装一下）。马可世在战斗中期象一部马力强劲的坦克一样横冲直撞，无所畏惧，但当史力克、盖西迪、甚至伊克等人先后配备了能量装甲后，马可世的防御力就会显得有些逊色，因为他没法穿戴任何装甲。考虑到他可以使用连发式大型武器和高杀伤力的能量武器，你应该把他的战斗指令设定为“冲！”。注意：马可世行动不太敏捷，如果你移动得太快，他就会落在后面，因此在战斗时要记住不时停下来等他。行进中一般与他保持适中的距离（“别离得太远”），但如果战斗进行得很激烈的话，可以让他靠近你一些。另外，别给他（或其他任何人）配备手榴弹，他会注意尽量不把手榴弹扔在你身上，但无法保证不扔在你的同伴身上，给马可世一颗电浆手榴弹基本上等于为史力克签发了死亡通知书。

☆**麦朗**：绝对不要给他任何锋利的武器！不要给他任何比指甲剪更有杀伤力的东西，否则他不但会伤到自己，还会伤到你和你的其他同伴。如果你确实需要这个科学天才，可以让他离自己距离远些，并设定成一遇到敌人就让他马上逃走。同时尽力提高你的科学技能，这样你就可以不必总带着这么一个在战斗中派不上用场的人。一些笑料：你可以带上麦朗，然后听听其他成员是如何骂他的，特别是盖西迪和马可世。

☆**天网机器人**：这个机器人是否有用取决于你能够从储存设备中为它取出什么样的大脑，而能取出什么样的大脑又取决于你的科学技能。除非你能拿到天网生化脑（需要10级“智力”和120点科学技能），否则不太值得带上这个机器人。配上天网电子脑后，它就可以成为一个使用小型步枪和大型手枪的好手。不过依我看，即使如此，这个机器人也不值得你为它付出这么多，因为它所使用的武器你的其他队员也可以使用，而且它唯一能操作的重型武器是高斯枪，而高斯枪的弹药很难找，一般不可能让两个人同时配备，它又无法使用电浆枪或H&K 攻击步枪。如果给它一把散

弹枪或小型攻击步枪，它可能还能派上点用场。如果你确实需要它，别忘了给它充电；由于它具备自我修复功能，因此可以成为你绝佳的挡箭牌，为你和其他队员吸引火力。在战斗指令中，让它进攻“最强者”或者“随你的便”，这样它就可以吸引一到两名比较强的敌人，而你的其他战友可以乘机进攻其他较弱的敌人；在行进时，与它保持适中的距离。注意：和马可世一样，这个机器人行动缓慢，如果你移动得太快它就会落在后面，因此在战斗时要注意停下来等它。另外，它的科学技能很高，如果你带着麦朗，就可以让它代替麦朗的位置，这样你就拥有一个懂射击的科学家了。当然，最好是你自己能成为一个科学天才。

☆**革力士**：最强的死亡爪战士！游戏中期的革力士是一名出色的斗士，他可以在战场上迅速移动，每回合发动数次进攻。可惜在游戏后期他将风光不再，由于他无法使用武器，使得他的肉搏战术对于能量装甲来说显得苍白无力；而且他无法穿戴装甲，因此与史力克和盖西迪相比他又显得过于脆弱。不过即便如此他依然可以给敌人以重击，他进攻次数上的绝对优势使他总是能给对手以致命一击。行进时让他离自己近些，把他的进攻指令设定为“冲！”，并进攻“离你最近的人”。如果把史力克和革力士都放在自己身边，给他们设定相同的进攻指令，他们就会象一对好搭档那样配合得天衣无缝。

☆**生化狗K-9**：带上这些机器狗没什么不好，但也没什么特殊的。K-9无疑是它们中最优秀的一条，但即便再优秀的狗也比不上一名持枪歹徒。如果不喜欢枪手，你还可以选择拿着超级大锤的史力克或革力士，犯不着为了一条机器狗而浪费一个名额。如果你一定要带上这些机器狗，可以把它们的战斗指令设定为“靠近我”，让它们“进攻那些进攻你的人”。这些机器狗只能协助你进攻，它们本身并没有足够的实力单独面对强敌。

☆**狗肉**：前作中的角色，必不可少的明星。它很聪明，也很可爱，有时又十分狂野。丢弃你的那些机器狗，到“碎梦咖啡店”去找他吧。找到他以后，把他的行进／进攻指令设定为“靠近我”／“攻击我的人”；如果你并不需要它的帮助，可以把它设定为另一个革力士（行进指令：“靠近或在附近”；进攻指令：“冲／离你最近的人”）。注意：你只能在一个随机出

现的地方碰到狗肉："碎梦咖啡店"，当你离开这个地方后，它会立即从地图上消失。机会难得，在你的队伍中为狗肉保留一个空缺吧，现在该是麦朗卷铺盖回家的时候了。

三、同伴的战术设计

许多玩家都对如何设定NPC的战斗指令感到困惑，比如，他们害怕让NPC使用连发式武器，担心他们会伤着自己或其他成员。这就是游戏的"战斗控制"窗口中的"自定义"选项能够帮你解决的问题，合理的设置可以防止99%的自相残杀事件，提高队伍的整体效率。

第一条原则是：让那些手持连发式武器的人冲在最前面。由于连发式武器的攻击范围为扇形，因此当他们隔得老远就朝敌人开枪射击时，武器的杀伤范围就无法控制，即便你把他们的战斗指令设定为"绝对不要碰我"，他们依然无法保证不伤着其他成员，大部分自相残杀事件都是由此造成的。因此，让他们冲在最前面将大大减少误伤的几率。这样做的另一个好处是：近距离射击可以使他们拥有更高的命中率，而不会浪费那些贵重的弹药。

一般来说，最佳的方案是让你的NPC在行进时与你保持交错的距离（一到两个保持"靠近"，一到两个"不要离得太远"，再加上一个"离远一点"），而且至少有一半人应该"冲！"上去并进攻"离你最近的人"，这样你的队伍就可以选择至少两到三个不同的攻击点。

我比较喜欢向前"冲！"，奇怪的是，如果你的一半成员都"冲"在最前线，他们战死的几率反而会大大减少。这主要是因为大家都冲上去后，敌人便无法把火力集中于某一个目标身上，他们不得不将火力分散在狂暴的史力克、疯狂的革力士和近距离作战的马可世等人身上，你还可以在后面放放冷枪；而且，这样一来你的NPC就可以拥有更多的行动点数进行肉搏战，这对伊克来说也许没什么用处，但马可世的拳头可不是闹着玩的。对那些不愿冲上去的成员，你可以把他们的战斗指令设定为"随你的便"。我曾经把伊克设定为"狙击"，结果他总是挪来挪去，一枪不发。因此，最好把手持高斯枪的伊克或手持电浆枪的盖西迪设定为"随你的便"，并将他们的攻击指令分别设定为进攻"最弱者"和"随你的便"。

记住，除了机器狗和革力士以外，把其他角色的战斗指令设定为"靠近我"和攻击"进攻我的人"是愚蠢的做法，这等于是往自己的额头上贴



靶子，因为这些站在你身旁的人很可能会误伤你。如果让这些成员统统冲上去，敌人就会疲于招架而无暇向你进攻，你可以在后面从容不迫地等着收拾残局。

最后要注意的是，有时你应该让你的成员暂时离开，尤其是当战斗空间不足的时候。比如进攻那瓦罗基地时，我首先扫平了底层的敌人，然后乘电梯上去，消灭若干目标后再坐电梯下来重新编队，重新补给，如此往复。如果你带上去的人手超过三名的话，你将根本无法进攻，你和这些NPC会被逼入一个角落，挤在一起，谁也动不了，更糟糕的是，那些准头欠佳的同伴会在你的背后朝你开枪。

设计你自己，使你与其他人更默契地配合。在游戏中，你可以扮演窃贼、外交家或科学家的角色，由你的同伴去冲锋陷阵，你只需坐享其成，分得他们的技术点数。遭到进攻时，你可以让苹力士或机器狗充当你的保镖（距离指令："靠近我"；进攻指令：进攻"攻击我的人"），同时把你的行动点数用于飞快地逃跑上；必须保证你有出色的科学技能，这样你就不必浪费一个NPC位置给不会战斗的麦朗了；另外注意在行进时一定不要走在同伴的前面。当然我更希望我的角色也是名出色的战士。他可以担任战场指挥官一职，当某个NPC需要援助时可以出手相救，或者躲在后面充当一名狙击手。

因此，我建议：在创建角色时选择"小型枪械"技能，这一技能在整个游戏进程中始终可以派上用场，无论是最初的单筒枪还是后期的高斯枪都用得着它。然后，尽量提升你的"大型枪械"或"能量武器"技能（如果必要可以同时发展这两种技能），你无需在游戏初期发展这两项技能，不过可以在每次升级后给它们适当地分配些点数，或者选择"附加！"（Tag!）的额外能力，以便使它们能在游戏后期得到迅速发展。我更喜欢能量武器，激光对于能量装甲可能没什么作用，但电浆枪和脉冲枪绝不会让你失望，它们可以使你拥有更强大的杀伤力，以及比机枪和迫击炮更高的精度（这样其他队员的生命就不会受到你的威胁了）。

除非你打算一直使用格斗武器，否则你的"力量"值不必超过6点，在得到枪械之前这已经足够保证你能很好地运用手中的长矛了，而且也足够保证你能在今后掌握几乎所有的枪械。对于那些需要较高力量值的枪械，你可以在得到能量装甲，提升了自己的力量值后再去使用。另外，你的"体

力”值也无需太高，虽然你的恢复速度不会很快，而且没有很高的生命点数，但是别忘了你有许多同伴可以充当你的保镖，一般可以把体力值设定为4点。

把人物特性设定为“狙击手”或“快枪手”。要成为狙击手，你必须精于枪械类武器技能，而不需要太多的行动点数，也就是说你得拥有很高的“感知”值和中等的“敏捷”值；要成为“快枪手”，你必须拥有大量行动点数和较好的枪械技能，也就是说你得拥有很高的“敏捷”值和较高的“感知”值。如果你希望成为“狙击手”，可以选择“战略大师”特性，这将赋予你更多的致命一击几率；如果你希望成为“快枪手”，则需要选择“快枪手”特性，尽管作为快枪手，你将无法使用瞄准模式，但是你每回合可以拥有大量的行动点数，可以使用Magnum和脉冲枪三次，还可以连续发射连发式武器两次。我最喜欢的另一个人物特性是“天赋异秉”，它可以大幅提升你的各项属性值，虽然你今后得到的技能点数将减少，但由于你的初始值已经很高，再加上大量精良的武器装备，足以使你与任何强者进行对话。

在挑选额外能力时，你的首选是“额外移动点数”能力（赋予你必不可少的额外机动能力）；如果你的“运气”值较高的话，可以选择“狙击手”能力（注：在新加州共和国时与教堂里的哈伯教徒交谈，如果谈得投机的话他会给你一个Zeta-scan，可以把你的运气值永久提高两点）。对于快枪手来说，不断提升“活力小子”的等级可以使你在一回合中射击4次（较慢的可以射击3次）；对于狙击手来说，额外的行动点数可以使你在瞄准射击后再补上一枪。如果你是个快枪手，一定要提升“快枪手”的等级，你还可以学会“快速翻找”这个额外能力，使你只需耗费2个行动点数就可以切换武器或使用治疗针。

消灭敌人后别忘了搜查敌人的尸体，把那些没用的武器和装备换成现金或治疗针。在交易的过程中尽量使用物物交换，因为游戏中的现金很难筹集，而有时你又不得不支付现金，因此应在平时注意积攒。

评估你的部队（按杀伤力、体力和有效性对其进行分类）：

注：你随时可以用一个NPC代替另一个NPC，因此在找到一个合适的同伴之前不妨带上一个普普通通的家伙，总之别让身边的位置空着。

游戏初期和中期：

由于你无法得到很多高级装甲和高级武器，因此必须借助于力大无穷者保护自己。前三位：马可世、革力士和史力克，他们是你的左膀右臂。如果你碰巧发现了碎梦大道，可以用狗肉代替革力士。

候选名单：伊克、盖西迪和天网机器人。伊克和盖西迪是不错的枪手，如果有像样的装甲的话他们还可以充当你的挡箭牌。如果你能够在初期得到天网机器人，它的自动修理功能可以在你财政紧缩时为你节省大量治疗针。

如果你需要挡箭牌：麦丽雅、达宾和麦朗。你可能需要麦朗的科学技能，否则的话，这三个人除了白白占用你的人选外一无用处。如果用不着麦朗的科学知识，那宁愿让位置空在那儿也别让他们三人加入。

游戏后期：

当你拥有众多能量武器、能量装甲和其他强力装备时，你就进入了游戏后期。这时装甲的威力显得格外重要，因为你必须得面对激光武器、电浆武器和机枪的强大火力。

前三位：伊克、盖西迪和史力克。给伊克配备高斯枪和所有你能找到的高斯弹药，给盖西迪配备脉冲枪，给史力克最好的SMG和超级大锤，并把他们装备上能量装甲，同时确保他们有足够的治疗针。

候选名单：马可世、革力士、狗肉和天网机器人。马可世是最佳替补，因为他手中的武器即便是面对最强的能量装甲也显得十分有效，而且他可以使用电浆枪。革力士和狗肉的肉搏战在能量装甲的防御下显得黯然失色，但也不是完全没用。天网机器人则只能使用手枪和小型步枪，这对于英克雷的部队来说没什么作用。

如果实在无人可用：廉尼和机器狗。没什么过人之处，不过也能对敌人造成些许伤害，还可以抵挡一些子弹。当其他的前线战士都装备上能量装甲时，廉尼也应该装备上战斗装甲、德斯拉装甲或兄弟会装甲，如果你能找到一套多余的能量装甲，那给他也穿上吧。

如果你需要挡箭牌：麦丽雅、达宾和麦朗。奉劝你尽快结束那些需要科学技能的任务，然后尽快把麦朗抛弃。如果你手头竟然还有多余的能量装甲，可以给他们配备上（鲜花插在牛粪上），不过绝对不要给他们任何杀伤性武器，否则他们会伤了你和其他同伴的。

第七章 心得篇

第一节 生死攸关—关于战斗的说明

当你探索这个核战争遗留下来的废墟世界时，不可避免地会同其他人或动物发生冲突，有时你可以通过你的交际能力或其他秘密技能来解决，有时你将不得不依靠武力来说话，谁拥有最强的装备，谁的战斗技能更高，谁就能笑到最后。

通常情况下游戏是即时发生的，只有在进入战斗状态后才会切换至回合制模式。在回合制模式中，人们并非同时行动，而是按照战斗次序依次采取行动；当所有人都完成本回合行动后，本回合结束并进入下一回合；只有当你消灭了所有敌人或逃离战场后，战斗状态才会自动解除，此时游戏切换回即时模式；如果你的角色在战斗中不幸牺牲，游戏便宣告终结。

下面的介绍中会经常提及“六角形”（hex）这个单词，六角形在游戏里是一种表示移动距离的方法，每一个六角形表示一步（即现实中的一米），如果你与某个目标之间的距离为10个六角形，就意味着你必须走10步（即10米，大约30英尺）才能到达这个目标。

一、[illegible]

战斗的爆发通常有两种情况 你主动挑起争端，或者由别人发起进攻。只有那些对你不怀好意的生物才会向你主动发起进攻，不过也可能有些人本不想侵犯你，可是你激怒了他们 你也可以通过点击激活物品按钮中的武器或使用快捷键“A”主动挑起战斗。

一旦战斗开始，你就无法中途退出。首先发动进攻的人通常会拥有一个“免费”的回合，然后所有参与战斗的人会依照“战斗次序”属性的高低依次行动，拥有较高“战斗次序”的人率先进攻，如果战斗次序相同，则由“敏捷”属性决定先后，如果还是相同则由“运气”属性决定，如果依然无法分出先后，则由电脑随机确定。

每个人每个回合都拥有一次行动机会。一旦战斗开始，操作面板右侧的战斗按钮就会显露出来，如果四角上的亮点是绿色的，表示现在轮到你行动，要好好思考每一个步骤 如果是红色的，则表示现在是敌人的回合，你只能呆在一边看风景。虽然按游戏中的时间计算，每一回合耗时为5秒

钟，但实际上你可以无限制地思考下去，没有任何时间限制。

二、确定目标

进攻时首先需要考虑的是如何确定你的攻击目标。你可以使用“系统设定”中的“显示目标边框”来决定何时目标会被高亮显示。假设你将“显示目标边框”设定为“只有目标”，则当你按下激活物品按钮，或者当你在战斗中点击鼠标右键，将光标切换为瞄准光标时，你“视线”（Line of Sight，LOS）和“感知”范围以内的所有目标都将被高亮。高亮的颜色十分重要：

·红色：红色高亮的生物通常代表位于你的视线或感知范围以内的敌人，因此必须小心应付。不过也可能他们是中立的，与你和你的战斗无关，也可能他们正在盘算怎样对付你，只是暂时没有表现出来而已。

·黄色：黄色高亮的生物处于你的视线之外，不过在你的感知范围以内。你只有靠得更近些才有可能发起进攻。

·绿色：这是友好人士，请勿开枪！

·没有：如果某生物未被高亮，那么他必定是处于你的视线和感知范围以外。

·注：“视线”（LOS）表示两个角色之间的直线距离。当你的视线被墙、树木或者某些较大的物体挡住时，你就无法攻击到对方。视线是相互的，也就是说，当某人处于你的视线之中时，你必定也正处于他的视线之中。“感知范围”则表示除了视觉以外的听力和嗅觉等所能触及到的范围。你的角色之所以能发现身后的敌人，就是因为他能“感知”到他的存在。

三、行动点数

你在每个回合中能做多少事情取决于你的“行动点数”，点数越大，你所能采取的行动就越多。当行动点数耗尽时，你的这一回合就结束了，等到下一回合开始，你的行动点数会自动加满。

行动点数指示灯位于操作面板中的激活物品按钮上方，这10个亮点只能显示最后10个行动点数。如果你的行动点数大于10个，这些指示灯不会熄灭，只有当你开始使用最后10个行动点数时，这些指示灯才会一一暗下。

不同行动所耗费的行动点数各不相同。行走耗费的点数最少，每走一

个六角形（即一步）只需耗费一个行动点数；进攻时使用快捷武器（如小刀、长矛）比使用枪械所消耗的行动点数要少。

战斗中的行动:

以下是战斗中各种行为所耗费的基本行动点数，实际数量可能会有所不同，这主要取决于角色的属性和他所使用的物品：

· 动作／基本行动点数
· 移动／每一个六角形耗费一点
· 肉搏／3点
· 格斗类武器／4点
· 枪械（单击）／5点
· 枪械（连击）／6点
· 瞄准攻击（单击）／6点
· 填弹／2点
· 打开装备／4点
· 开门或其他行动／3点
· 切换激活物品／0点
· 切换武器模式／0点

四、移动

把“移动”光标放在目的地六角形上停留片刻，移动到那儿所需耗费的行动点数就会显示在“移动”光标的中央；如果光标中央显示为一个红X则表示你无法到达那儿，这也许是因为你的行动点数不够，也许是因为有什么东西挡住了你的去路。奔跑并不会比行走消耗更多的行动点数。

行走时按住CTRL键可以确保你在移动后依然有足够的行动点数使用当前的激活物品。如果你希望尽量靠近敌人以提高射击精度，又不想费心去计算自己最多走几步数才能确保有足够的行动点数向敌人射击，可以使用“保留移动”。举例说明：目前你剩下9个行动点数，你的激活武器为Colt 6520，在非瞄准模式下使用这一武器所消耗的行动点数为5点，你可以按住CTRL 键并点击8步开外的六角形，此时你顶多只能朝那个方向移动9-5=4步，你将始终保留有5个行动点数用来射击。

五、进攻

进攻所耗费的行动点数取决于你所使用的武器类型和进攻的方式，笨重的大型武器比那些小型武器需要更多的行动点数。操作面板中的激活物品按钮左下角显示了使用该物品所耗费的行动点数。

每一种武器的弹药都是有限的，因此必须充分利用每一发子弹。所有枪械类武器都有瞄准模式，可以为你提供比普通射击模式更高的命中率，不过在瞄准模式下射击将耗费更多的行动点数。在激活物品按钮上点击鼠标右键（激活物品按钮必须显示为某种武器，或者是空的，表示你使用的是肉搏技），激活物品按钮的右下角会出现一个准星，此时在进攻目标上点击鼠标左键，即可打开瞄准窗口。

六、装备

在战斗中按下操作面板上的“INV”按钮打开装备窗口将耗费你4个行动点数，如果你的行动点数不足4点，将无法打开装备窗口。不过打开窗口后，你可以在其中随心所欲地操作而不必担心再耗费任何行动点数（当你打开装备系统服用药品时，别忘了顺便把武器填满子弹，省得以后再耗费两个行动点数）。

其他需要消耗体力和时间的行动，比如开门，将耗费3个行动点数；某些技能或行动需要耗费的时间和精力实在太多，因此无法在战斗中使用，比如“急救”和“医疗”；某些行动发生得很快，因此不会耗费任何行动点数，比如切换武器模式和切换激活物品。

七、命中率

你的攻击并非百发百中，敌人会不停地移动，而且他们的装甲也会使你的子弹偏向。当你把瞄准光标移动到某个攻击目标上时，攻击的实际命中率就会以百分数形式显示出来，这一数字越高表示你命中的可能性越大。

举例说明：10%的命中率：表示你攻击十次才能命中一次；50%的命中率：一半一半；95%的命中率：表示你很少失误，这也是最高的命中率，即使你的战斗技能再高超也无法超越这个极限。

攻击的命中率主要基于你所使用的武器类型、目标的距离、目标的光照等级、目标所穿戴的装甲等级以及周围的掩体等因素。对于枪械类武器来说，你与目标之间的距离是至关重要的，你离进攻目标越近，你命中的

几率就越大(你的"感知"属性决定了命中目标的最大距离)。如果你的目标处于黑暗之中，你将很难看清他，因此也就很难准确地击中他，可见目标对象所处的光亮等级也将影响你的命中几率。装甲为敌人提供了坚实的保护，一副好的装甲会使你的子弹偏离轨迹或把它反弹回来，因此敌人的装甲等级也将影响你的命中几率。你和目标之间的任何障碍物都可以作为敌人的掩体，比如人、桶或树木，虽然你无法射穿一堵墙，但可以透过窗户向外射击。另外，如果你激活瞄准模式的话，就可以攻击目标物体的不同部位，挑选那些命中率较高的部位，你的命中几率和所能造成的杀伤力将大大增加。

八、远程武器

可以远距离(两个六角形以上)攻击的武器叫做远程武器，因此从石块到枪械都可以称为远程武器，它们的攻击范围一般在15-20个六角形左右。并非所有的远程武器都具有瞄准模式。远程武器可以分为单击类武器、连击类武器和投掷类武器。

·单击类武器：单击类武器每次只能发射一发子弹，如果击中目标的话，可以对敌人造成伤害，如果未曾击中，你只有耗费更多的行动点数重新瞄准射击。单击类武器通常都可以切换至瞄准模式，除非你的角色是一名快枪手。

·连击类武器：连击类武器每次可以连续发射多发子弹。每一种连击类武器都有自己不同的射击等级(ROF)，这一等级决定了每次射击可以发射的子弹数。连击类武器十分耗费弹药，但是通常命中率会很高，每发子弹都有一定的命中率；而且连击类武器的杀伤力很强，每一发子弹都会对敌人造成不同程度的伤害，如果所有子弹都命中目标的话，连击类武器的威力将十分惊人。即便你的武器技能偏低，只要拥有一款射击等级较高的连击类武器也可以成为一个极具破坏力的神枪手。不过需要特别注意的是，连击类武器不仅会进攻敌人，而且会伤及那些处于扇形有效射程内的所有人，而且，如果你站在敌人的鼻子底下向他们射击，你的连击类武器将无法发挥真正的威力，因为这类武器至少要离开几步距离才能形成扇形火力，对敌人造成最大限度的伤害。除了必须耗费大量弹药外，连击类武器的另一缺点是没有瞄准模式，你无法对目标进行精确地瞄准。

·投掷类武器：投掷类武器包括手榴弹、飞刀和石块等，它们的攻击

距离通常比其他远程武器要短一些，具体数值取决于你的力量属性。投掷类武器是自动填充的，也就是说你无需打开装备就可以连续进行投掷，直到全部耗尽为止。所有的投掷类武器落地后都不会消失，即便没有击中目标它们也会落在附近的地上，注意，手榴弹落在地上后会爆炸。

·填充弹药：耗用弹药的武器必须进行不断填充，所填充的子弹必须与武器的型号相匹配。激活物品按钮旁边的那条绿色弹药指示线将显示当前武器中所剩余的弹药比例，当这条指示线降至一定的高度时你就得立即填充子弹。拥有较高射击等级的连击类武器通常会耗费大量弹药，单击类武器如火箭发射器等也需要不断装弹。在激活物品按钮上点击鼠标右键，直至出现“装弹”字样，然后按下激活物品按钮即可自动填充弹药，这种装弹方式需要耗费2个行动点数。你也可以花费4个行动点数打开装备窗口，在装备窗口中的任何操作都不会耗费行动点数，包括更换武器、使用药品、填充弹药等。你还可以在装备窗口中检查目前所剩余的子弹总量。

九、近距离战斗

使用格斗类武器和肉搏战统称为近距离战斗，因为这类战斗只能面对面地进行。近距离战斗通常是致命的，因为大部分情况下双方的攻击速度都很快，而且致命一击的几率很大。近距离战斗有一个最大的缺陷：如果你可以打到对手，那对手一定也可以打到你。在使用远程武器时，你可以远距离进攻，如果你的对手没有相同射程的武器，就无法向你发起攻击，这样你就可以边战边退，在他靠近你之前就把他解决。近距离战斗的好处在于：无需耗费弹药，而且速度快，耗费的行动点数少。近距离战斗通常分为格刺类武器、拳击和踢腿三种形式。

·格刺类武器：格刺类武器的使用需要一定的力量属性和武器技能，它比赤手空拳耗费的行动点数多，但杀伤力也更强。

·填充弹药：某些格刺类武器需要耗费一种特殊的弹药——能量单元，当武器的能量等级下降时，必须及时补充。

·拳击：如果激活物品按钮中的“物品1”的位置空着，代表目前采用的是“拳击”进攻方式。你的肉搏技能和近战杀伤属性越高，你的拳头的威力就越强。另外，还有一些比较特殊的拳击招式需要你具备其它属性。

·踢腿：如果激活物品按钮中的“物品2”的位置空着，代表目前采用的是“踢腿”进攻方式。踢腿比拳击的杀伤力大、耗费的行动点数也更多，

其威力同样取决于你的近战杀伤属性和肉搏技能。另外，还有一些比较特殊的踢腿技巧需要你具备其它属性。

十、目标瞄准

进攻中最重要的环节是如何击中对手。如果你拥有较多的行动点数，就可以通过增加进攻次数来提高命中率，或者通过采用瞄准射击来进行更精确的攻击，增强杀伤力（拥有快枪手特性的人将无法使用武器的瞄准模式）。右击激活物品按钮后在按钮的右下角会出现一个准星，然后把光标切换至瞄准状态，并将其置于攻击目标上点击鼠标左键，此时会出现一个瞄准窗口，窗口中显示了目标物体的线框模型和所有能够瞄准的部位，你可以在这八个不同的部位中进行选择。每个部位名称的旁边都显示有各自的命中率，如果命中率为“--”，则说明你击中这一部位的可能性为零。点击部位名称后开始攻击，点击“取消”按钮则取消瞄准模式。

非瞄准射击所攻击的部位通常是敌人的躯干。瞄准射击比非瞄准射击具有更高的致命一击率，越是难以击中的部位，其致命一击率就越高；另外，致命一击的几率还取决于射击的部位是否要害，射击头部通常比射击腿部的致命一击率更高。

十一、杀伤说明

·杀伤力：杀伤力表示攻击所造成的伤害程度。除了主动进攻以外，陷阱等其他非战斗来源也会导致不同程度的伤害。

·生命点数：伤害的最直接后果是生命点数的减少。当生命点数降为0时意味着死亡，如果玩家丢失了所有的生命点数，游戏将宣告结束。

·致命一击：某些攻击比普通进攻更致命，这可能是由于你击中了敌人的关键部位，或者是由于你突然爆发出了一股惊人的力量，或者只是因为你的运气比较好而已。致命一击率主要基于你的致命一击技能，你是否采用了瞄准进攻，以及你的战斗技能和电脑的最后运算结果。以下为一些常见的致命一击：

·额外的伤害：增加1.5倍、2倍甚至3倍的伤害点数；

·跛腿：准确地击中了敌人的腿部；

·穿透装甲：你的攻击穿透了敌人的装甲，导致最大程度的伤害；

·昏迷：把攻击目标打昏在地。对象的昏迷时间取决于他的体力值，较



高体力值可以使他迅速恢复清醒

·击倒：目标对象会被击倒在地，当他下一回合从地上爬起来时会耗费一定数量的行动点数；

·立即死亡：某些致命一击非常沉重，导致目标立即死亡。这主要取决于目标的属性以及你进攻的部位。

十二、致命失误

你的攻击很可能因为过于笨拙而伤着自己，这就是所谓的致命失误。无论是对手还是你都会犯下致命失误，尤其是当你企图瞄准射击一个命中率很低的部位时；而“笨手笨脚”特性意味着游戏中的每一个人都会犯下更多的致命失误。一般的致命失误率取决于你所使用的武器类型，不过即使是赤手空拳也难免出现致命失误。以下为一些常见的致命失误：

·弹药耗尽：弹匣被击毁或弹药报废。

·武器受损：武器卡壳，需要花费些时间进行修理。

·损失行动点数：损失所有剩余的行动点数，立即由攻转守。

·丢失武器：武器失手落在地上。

·武器爆炸：很糟糕，因为只有当你使用爆炸性武器或能量武器时才可能爆炸。

·误伤别人：你的子弹偏离了目标，冲向旁边的其他人。

·伤及自己：枪口倒转，助纣为虐。

十三、其它危险

另外还有其他一些有趣的致命失误。

·中毒：一些有毒的动物（如响尾蛇、巨蝎和巨蜥蜴等）在普通进攻时会把毒液输入你的体内，这些毒素比普通攻击更危险，因为它们在很长一段时间内都不会消退，中毒越深，毒素持续的时间就越长，对你的身体所造成的伤害也就越大。祛毒药品可以减少毒素带来的危害。

·辐射：辐射是看不见的杀手，它会使你在不知不觉中走向死亡。核战争遗留下的所有废墟都带有一定的辐射量，另外，某些生物在进攻时也会携带大量的辐射物质，这些辐射不会立即从你身上消失，你只有使用药品或其他治疗手段才能免遭此难。

·昏迷：通常发生在被重击之后。你被打倒在地，不省人事，在清醒前只有任人宰割。你恢复知觉的速度取决于你的体力值。

·死亡：有两种死亡方式：丧失所有的生命点数，或者你被击昏后身边全是敌人。但愿这两种情况都不要发生。

十四、装甲

装甲可以在战斗中减少外部打击所造成的伤害。装甲的等级越高，你所受到的伤害就越小，只有不断升级装甲，你才可能应付越来越强大的敌人。

以下三种属性决定了装甲的质量和它所能抵御的伤害的大小：

·装甲等级（Armor Class）：表示你的装甲能够避开敌人攻击的几率。装甲等级越高，敌人的命中率就越低。举例来说，如果你目前使用的是装甲等级为15的皮革装甲，而敌人使用的武器是命中率为65%的“沙漠巡逻者”（desert ranger），那么敌人攻击的命中率仅为65%-15%=50%。

·伤害极限（Damage Threshold）：如果你未能及时躲开而被敌人击中时，装甲还可以替你阻挡一部分可能造成的伤害，这部分被阻挡的伤害就称为“伤害极限”。比如在上例中，沙漠巡逻者的杀伤力为20点，而皮革装甲的伤害极限为4点，那么你将要受到的伤害就为20-4=16点。

·伤害抵御（Damage Resistance）：装甲还可以吸收攻击的能量并把它传向更大的区域，从而减少伤害的程度，减少的这部分比例就是“伤害抵御”，以百分比形式表示。比如在上例中，你将要受到的伤害为16点，由于皮革装甲的伤害抵御为20%，因此你最终受到的伤害点数为13点，算法如下：16-（16x20%=3.2（四舍五入为3））=13。经过这三层防御，皮革装甲总共为你挡掉了三分之一的伤害。

十五、结束战斗

当附近没有敌人时，战斗会自动结束。你也可以通过操作面板右侧的“结束战斗”按钮结束战斗。如果附近依然潜伏有敌人，按下“结束战斗”按钮将不会产生任何作用，而且会使你丧失本回合剩下的所有行动点数。战斗结束后，操作面板右侧的战斗按钮会被挡住，游戏重新回到即时状态。

取得胜利后，你将会根据战斗的难易程度得到不同的经验点数。当经验点数积累到一定的数量后，你就可以提升自己的经验等级。另外，在敌

人的尸体上点击鼠标左键可以打开偷窃窗口，窗口左侧显示了你目前的装备栏，右侧为敌人尸体上所携带的物品。如果在同一个六角形上有多具尸体，就会出现一些箭头供你进行选择。在偷窃窗口上还有一个“拿走所有”的按钮，你可以按下这一按钮，把尸体上所有值钱的东西都取走，你也可以使用“卸载弹药”光标取走敌人武器中的弹药而把武器留下。

第二节　基本的提示与技巧

以下是为初次接触游戏的人提供的一些基本提示和技巧。保持经常存盘的好习惯是你在这个危险的世界中得以生存的重要法则，充分利用所有10个存盘点。

▲彻底搜查：彻底检查游戏中的所有人和事物，不要放过场景中的一草一木，直到你对这个世界了如指掌。记住，越是重要的东西往往越不起眼。

▲关注自我：不断提升自己的经验等级，并把增加的技术点数分配到自己的优势长项上。首先掌握某些重要技能，使自己能够运用自如，然后再逐步提高其他方面的能力。至少必须掌握一门战斗技巧（肉搏技能和格斗技能是最初的选择，小型枪械在游戏的整个进程中始终必不可少，至于大型枪械和能量武器技能则可以在得到更好的武器装备后再着手提高）。

▲专心致志：游戏中NPC的大部分谈话都是言之有物的，因此必须认真听取。当然他们也可能是在撒谎或是在为你设下圈套。

▲战斗技巧：不要站在原地，一定要不断移动，打运动战。不要过分依赖于你的防护等级，在进攻后尽量逃到敌人的攻击范围以外；当你拥有枪械而敌人没有时，移动可以使你不伤毫毛而轻松取胜；移动还可以帮助你充分利用周围的事物作为掩体。

在攻击时要仔细挑选目标，坚持攻击到底，切忌漫天撒网，东一枪西一炮。武器的弹药通常比较匮乏，因此在平时应该注意收集；在对付小家伙时，尽量使用格斗武器或肉搏，节省珍贵的弹药，不过在对付那些危险

人物时不要吝惜子弹，因为强大的火力是你生命安全的保障。

▲广交朋友：

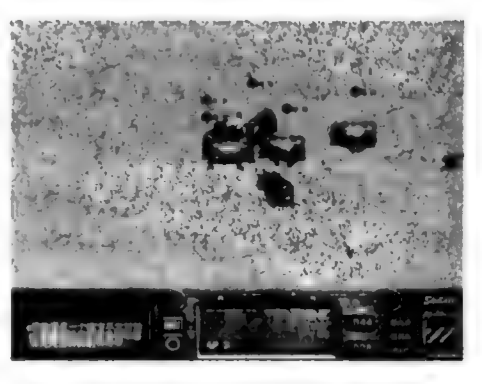
切忌孤军奋战，多多召集志同道合者参加你的队伍，他们不仅能提供给你许多额外的信息，而且还可以：在战斗中分散敌人的攻击力，充当你的挡箭牌；携带物品，正如俗语所说："人多力量大"；某些NPC可能有某项专长，如果你能充分利用他们每个人的特长，你将获得大量的经验点数。

第三节　意外事件

以下就是游戏中玩家在野外冒险所能遇到的所有的意外事件，玩家不能参与其中的一些过场性事件不包括在内，玩家的幸运属性影响着意外事件发生的概率，同时意外事件的发生也和地形有关，具体见下。

1. 自爆的疯牛

☆地点：沙漠



一群变种的双头牛冲向你自爆，威力很大，穿极强护甲时都损血惨重，更恐怖的是…打不完，死了一只又会出现新的一只，约保持在6只左右，子弹打到快没了也杀不完(也忘记杀了几百只，不算难打)，当笔者逃走时队员也没跟出来，再回去时连尸体与道具也不见了，还好常存进度，靠读以前进度救回队员小命。如果你的装备不够好，可能来不及开枪就被炸死了。笔者当时是在破碎丘完成了铲牛粪挣钱的任务后不久遇到这些自爆牛的，也许二者之间会有一些联系。

铀矿被开采殆尽了，在失去城市存在的理由之后，人们开始一一离开，居民们将之前的东西带走，让这一个地方变得什么都不剩，变成了一个鬼镇。一些不愿接受事实的人留了下来，可悲地待在这里，不过最后他们也离去了。



（3）协助搞阴谋的人类炸毁矿场，则小镇最终解体。

☆第15号避难所



（1）帮助第15号避难所居民消灭强盗首领达里安及同伙，并帮助他们与新加州共和国交涉，则你对于第15号避难所所伸出的援手促使了新加州共和国将文明带到邻近地区，由于得到了新加州共和国的支持，第15号避难所的流浪汉们马上就变得能够自给自足，并且成了能够贡献社会的人们。

（2）不帮助他们对付达里安，或不与新加州共和国进行交涉，则这些居民继续过着无聊的生活，最后消失在地平线上。

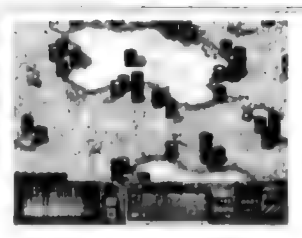
☆新加州共和国

（1）帮助新加州共和国带来第15号避难所的计算机芯片，则新加州共和国发展壮大，虽然还有很多难题要克服，但新加州共和国现在在北方荒野中渐渐有了相当的影响力。



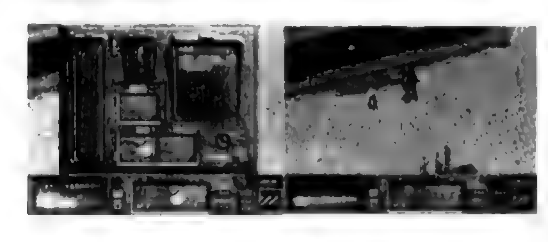
（2）不帮助他们对付第15号避难所的强盗，则坦蒂被赶下总统的

尽快离开这里，否则你受辐射感染的剂量会不断增加，笔者一次因为想把所有蜥蜴消灭而受了过量辐射，结果在过了一段时间后系统提示“你感到有些恶心”，一查资料力量值永久性减1，只好赶紧取档重来。



5.需要帮助的人

☆地点：沙漠

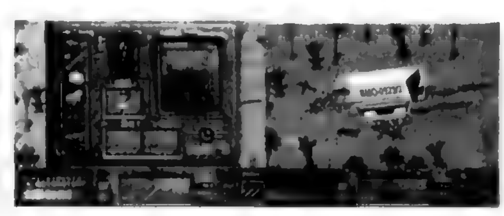


在一间大屋旁看到一个穿高科技装甲（就是英克雷军的标准装甲）的人，却站着一动不动，原来是因为风吹雨淋使装甲锈住了（高科技装甲会这样差吗？），拣起旁边地上的“润滑油”并把它对此人使用，他会恢复行动的能力，感谢你然后离去，并送你微型核融合电池X150。

6.坠毁的联邦太空船

☆地点：沙漠

你看到树林中的地上有“BMO-0523/2”和“U.S.S. TORRES”字样的太空船，看起来好象是刚坠毁不久的，旁边还有死了的红衣人，从红衣人身上可以找到“高压注射器”X3，这是一种医疗用品，在所有商店里都买不到，且医疗的效果极佳。

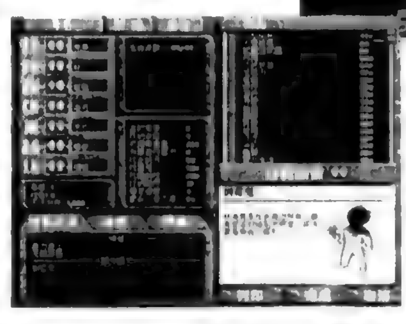


7.倒霉狗

☆地点：派拉斯（Pariahs），沙漠

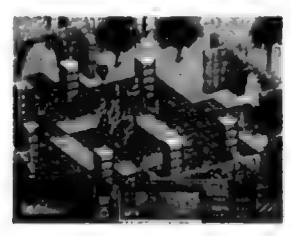
到处是尸体：死去的村人、双头牛、死亡爪、圣人的遗体躺在地上，在

场景中央有一只苟延残喘的狗，如果你靠近它，显示“这只狗看起来对你有好感，这下好象不大妙了”，这只狗会一直跟着你。实际上，这只狗是“霉运狗”（the Damn bad luck dog），会使你增加一项极为讨厌的额外技能——“倒霉鬼”，使你在战斗中经常会走火、失手打不中敌人，武器掉地甚至坏掉发生的机会也会大大增加，虽然靠近玩家的敌人也会如此，不过开最多枪的一定是玩家自己。这只狗的HP长达750，而且即使你将它杀死，这项倒霉技能仍然存在，所以建议遇到此场景后千万不要走到屏幕中央去见那只狗，如果它已跟上你，最好读取以前的游戏进度来避免。



8. 神圣手榴弹 1

☆地点：派拉丁，沙漠



你看到五个穿着动力装甲的人和其他三个人，领头的穿动力装甲的人是钢铁兄弟会的亚瑟，他们正在寻找“神圣手榴弹”，他们会问你是否知道哪里可找到，如果你随便给他们指个方向说那边有，会得到$500，然后如果你问起他们伊甸园创造器（GECK）的事，他们会说有多余的可以给你一个，然后又会说不能让游戏这样轻易结束而不给你（！），然后所有人会离去。如果你老实答不知道哪里有，则什么事也不会发生。

9. 神圣手榴弹 2

☆地点：鼠洞，山区

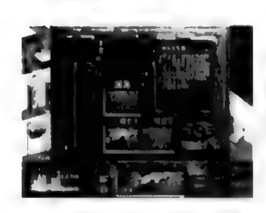
山洞前有只老鼠，周围是累累白骨，站在左下角的还是那五个穿动力



装甲找"神圣手榴弹"的钢铁兄弟会的人，除领头的亚瑟外剩下四个是蓝斯拉特爵士、班地梅尔先生、加拉哈公爵和罗宾爵士，这五人会用电浆来福枪和格林多管激光枪打这只老鼠，边打还边说"这是我最喜欢的工作"，非常有趣。小老鼠也不反击，但数十回合过去后老鼠仍然毫发无损，连1点HP也没损失。如果你不管他们走进山洞，可以看到一个箱子，在里面可以找到"圣手手榴弹"（即"神圣手榴弹"，只是汉化过程中翻译差异，损伤：300-500，射程2），出洞可用它炸死那只老鼠，然后与亚瑟交谈结果同上，可得$500（因为一出洞即会进入战斗状态，在战斗状态中无法与人交谈，而笔者当时又没有其它武器可以打死老鼠，所以不知道拿着"圣手手榴弹"和亚瑟交谈会是怎样）。

10.永恒守护神雕像

☆地点：沙漠





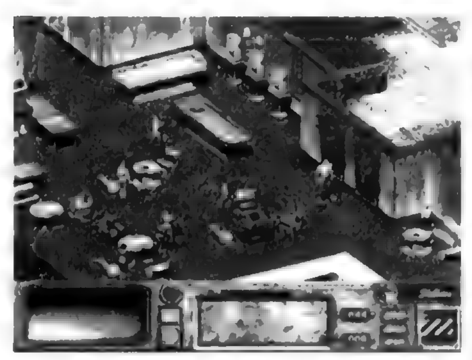
荒野上看到一座奇怪的巨大环型石雕，类似某种遗迹，从石雕中间穿过，仿佛时间倒流，会进入到以前的第13号避难所，在锁柜里可以找到有13字样的水瓶（就是游戏开始长老给你让你找伊克的那种水瓶）和一些药品，在门上有红灯的房间里的地上，可以拣到一把游戏中独一无二的枪"太阳能发射器"（注意：它被墙壁挡住了，要走过去才看得见），这把枪不需弹药，只要有阳光就可以发射，损伤20-60，射程20。使用右下房



间的主电脑，显示“你有一片坏掉的净水晶片，看来在这一个避难所失去净水之前还有100到150天。不知道为什么，这一件事让你觉得很开心”，[exp+1000]，画面一黑，然后你被送出避难所，此后石雕即失效，请把握住机会。

11.碎梦咖啡店

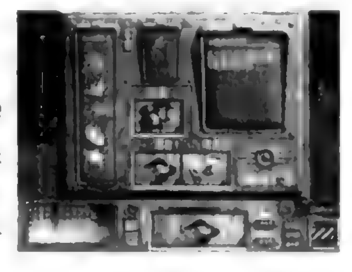
☆地点：沙漠



碎梦咖啡店是异尘余生一代中的场景，门口有“马耳他之鹰”字样的招牌，你在二代的意外事件中也可能遇到它。咖啡店内都是一代中人物的雕像，他们还会不停地自言自语，说什么“在一代里让狗肉活下来不容易”、“不知道操作我那玩家是不是还活着”、“我从来都没看人存取进度这么多次数”等等，非常有趣，其中还有年轻时的坦希（Tandi，一代中被主角救出的小女孩，二代中她是新加州共和国总统），她会对你说“我想我也在二代里面，但是你最好不要找我，因为可能我会吓你一跳”，而店中央那只狗就是一代中的同伴“狗肉”（Dogmeat），只要你脱下装甲露出第13号掩体市的蓝色制服，或给他吃一串烤蜥蜴后，狗肉就会加入你的队伍，它的技能是“肉搏”，近战伤害力14，而行动点数是15，一回合最多可咬五次，和其它NPC同伴一样，你也可以随时让它加入队伍或离队。

12.死亡之桥

☆地点：沙漠



一座长长的索桥（就象你从家乡阿罗由出来时经过的那条）横在峡谷上，桥头有一位褐袍人，他就是死亡桥的看守者。如果你答对他的问题（回答问题前最好让

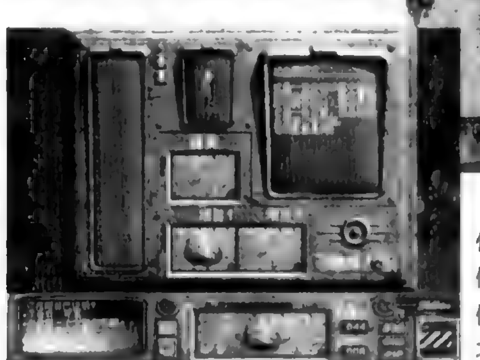


所有队友离队），他就会自爆，你的经验值加500，搜索他的尸体可得到一件紫袍—“守桥员的衣服”，这件衣服的防御性能与战斗装甲完全一样，但重量为10磅，比战斗装甲的20磅轻很多，据说长期穿着这件紫袍还可以永久提升基本防御属性，但笔者没有试出来。（具体如何问答见问答集部分）。另外说一句，打死守桥人也可以得衣服，但难度很大，他的HP长达400，每回合会放出行动力无限的自爆牛来攻击你，杀死守桥人有很多经验值（不过好像无法惨死，即被打爆、身体断成两截之类的）。

13. 说话的头

☆地点：沙漠

旅途中你意外遇到一座巨大的避难所住民的石雕头像，而且它还在自己和自己说话，抱怨石头底下的蚂蚁什么的，走上前和他说话，说你自己是上天选的人，而头像认为你还没有它手指头大，不承认你是获选者，你说是它说不是，双方在整整争论了12个小时后……它认输了，并赠送给你一块“纪念碑碎片”，这块碎片可以提升你的基本属性中随机数种，但是有时效性。



第四节 深入的提示和技巧

1.创建角色的技巧

“感知”属性和“能量武器”技巧很重要，创建人物时，应尽量提高“感知”属性和“能量武器”技巧，从长远看，感知属性决定了使用枪支射击的能力，非常重要，此外还对开锁、修理等一系列技巧产生影响，而能量武器是最厉害的武器类别。

“智力”属性也很重要，因为智力属性加上“口才”技巧的高低决定着你与别人谈话时对话选项的多少。

“敏捷”是战斗中最重要的属性，决定着战斗点数的多少，而战斗点数你是永远都不嫌多的，在战斗中，如果战斗点数越多，就能转变为更多的进攻能力，如果选择从战场上逃跑，那么更多的点数意味着你能更快地逃走，不论你选哪种角色，都不能让战斗点数低于8。

“幸运”是最难琢磨的属性，通常它不会妨碍你完成游戏，换言之，即使幸运值很低，也不会对完成游戏有实质性的妨碍，不过笔者发现如果幸运值高，战斗中遇到的危险确实减少了。

“魅力”属性主要影响着可加入同伴的数量，如果你宁愿当独行侠，这个属性就不用太高。

另外，“潜行”、“偷窃”等技巧也很重要，游戏初期你常会面临严重的经济危机，要想不花分文得到精良的武器和装甲，只能通过这些技巧。可将“力量”属性调得比较低，因为今后你将有机会选择“增加力量”的额外能力，这项额外能力可以把你的“力量”属性值提高1点，“动力装甲”也可以把你的力量值提高3点，而“高科技动力装甲”或者“高科技动力装甲二代”则可以提高4点力量值，力量主要决定着近战武器和肉搏对敌人伤害的多少，因为游戏中后期在战斗时是需要使用枪支的，而枪支对敌造成的伤害与力量大小无关，所以力量不是很重要，此外，力量还决定了负重的大小，而同伴和汽车可以分担你的负重。

所有属性都不必设定成10点，最多9点即可，因为各有一项技能可以把各项属性分别永久加1点。

2.超级开始

在游戏初期装备“动力装甲” 和“高科技动力装甲”

在游戏初期得到“铁装甲”后立即前往废墟的南方，一直走到快接近地图的最南端时向西拐，在途中你会找到“军事基地”，击败那儿的所有变种人，别担心，他们大多配备着“火焰喷射器”和“强力拳套”。在基地第二层的一个箱子中你可以找到“动力装甲”。拿到它后，继续前往三番市把它升级为“强化型动力装甲”。

然后你就可以回去完成先前的任务，或者接受三番市钢铁兄弟会的任务，前往南方的三番市接受钢铁兄弟会的任务，寻找那瓦罗的飞鸟直升机设计图，赶赴那瓦罗之前最好带上所有必需的装备。当你在废墟的路途上碰到敌人时，立即按下“A”键，这将使你赢得“战斗状态”中的第一个回合，如果敌人过于强大，可以立即从出口处逃离战场。到达那瓦罗后得到“高科技动力装甲”有多种方法，一个办法是：只需杀死汽油站中的紫袍老人克里斯，然后通过他身后房间内的那个洞进入第二层，与守卫交谈，告诉他你是这儿的新人，守卫就会带领你前往军火库，在那儿你可以装备上“高科技动力装甲”和其它精良的武器。另一个办法是：如果智力数值和口才技巧够高，可以从紫袍老人克里斯口中套出口令，然后就能进入基地，详见攻略篇有关部分。高科技动力装甲是游戏中排名第二强的装甲，且只有这里的一件。

▲记住：此技巧不适于鸟级玩家，因为路途比较险恶。另外，在你与三番市的马特交谈并接受他的任务之前，那瓦罗是不会出现在地图上的。

3. 关于“哔哔小子”

使用哔哔小子可以设定时间长短地休息一段时间，此外，很有趣的是，如果你开启哔哔小子后两分钟之内什么键都不碰，则哔哔小子会启动屏幕保护模式，非常有趣，看过便知。此外，在特定日期打开哔哔小子，则它会祝你节日快乐，当然都是些西方的节日了，经笔者无聊地试验了一整年之后，具体如下，可惜不会在节日触发特殊剧情：

1月 1日（JAN.1）—— “新年快乐！”
2月14日（FEB.14）—— “情人节快乐！”
4月 1日（APR.1）—— “愚人节快乐！”
7月 4日（JUL.4）—— “美国国庆日快乐！”
10月 6日（OCT.6）—— “游戏发行日快乐！”
10月31日（OCT.31）—— “万圣节快乐！”

11月28日（NOV.28） —— “感恩节快乐！”

12月25日（DEC.25） —— “圣诞节快乐！”

4.如何回答死亡桥守护者的问题

第一个问题是“你叫什么名字？”，可回答第一个或最后一个答案 第二个问题是“你的旅程有什么目的？”，可回答第一个或第二个答案 第三个问题是不固定的，如问：“哪一个从‘异尘余生一代’中活下来的电脑人物在续集中也有出现”，回答“狗肉”、“坦蒂”、“哈欧”则他会离去、让你过桥，如回答“你是什么意思？……”则他会自爆，你就可以从他身上搜到“守桥员的衣服”，其它答案会使你丧生；第三个问题如问“快速翻找的能力的最低要求是什么？”，回答“5级的灵活度”是正确答案；如问“6点力量可以拿多重东西”，回答“225磅”是正确答案，如回答正确他会离开，如不正确你会丧生。

5.升级所需要的经验值标准

升第1级时需要1000点经验值，升第2级时需要3000点经验值（即1000+2000），升第三级时需要6000点经验值（即1000+2000+3000），以此类推……升40级时需要780000点经验值，升99级时需要4753000点经验值，最高可升到99级。

6.摩顿和他的兄弟们

在瑞丁城扫清强盗头子“青蛙·摩顿”及其同伙后，警长会告诉你他还有几个兄弟，此后你在瑞丁城周围的原野上行走时，将会遇到青蛙·摩顿的兄弟蟾蜍·摩顿一伙，消灭他们后，然后是毒蛇·摩顿，消灭他们，最后是蝾螈·摩顿，这几个摩顿都不难对付。最值得一提的是，在山区遇到蝾螈·摩顿时，上方的山洞内有二十多个穿战斗装甲的人，这些人都手持顶级武器，很难对付，可以采取诱敌战术各个击破，消灭她们后可得到M72 Gauss来福枪x3、高速电浆来福枪x3、超级动力拳击手套x7、H&L CAWSx3、H&K G11Ex2、YK42B振动波来福枪x4以及微型核融合电池、小能源电池、2mm EC子弹、治疗针等若干，洞内的宝箱内还有超级铁锤、电浆手榴弹等等，特别值得一提的是游戏中的顶级武器YK42B振动波来福枪，除了这里仅仅在三番市的钢铁兄弟会基地可得到一件。

7. 无限弹药

只要一有可能就挑选“神秘陌生人”的额外能力。在战斗中，这位“神秘客”会出现，当最后一名敌人应声倒地后，我们的“神秘英雄”就会立即脚底抹油；别让他溜走，在他还未逃离战场之前按下“A”键，然后保存游戏；在他／她身上使用偷窃技、别担心被他／她抓住，当他／她的口袋被挖干净后按下“A”键，再按空白键结束回合，然后他身上的弹药还会自动补满。神秘陌生人逃走的方向与你的方向相反，例如你站在他的右侧，则他会向反方向即左侧逃走，如果左侧是墙壁或障碍物，则会挡住他，以便于你偷弹药，所以在消灭所有敌人后可以先不结束战斗模式，而是站在他身边合适的位置然后再结束战斗。

注：如果按下“结束战斗”按钮而不是“结束回合”按钮，他的弹药将不会自动补足。

8. 射击要害

射击敌人的眼部可以降低他们的“感知”力，如果对手较强，你可以先射击眼部，然后射击腿部，这两处对他们的影响最大。你也可以射伤他们的胳膊，使他们无法使用武器，这样他们就只好站在原地发呆或茫然地朝你走来，就像煮熟的鸭子，任你摆布。这个特点对于机器人也适用，例如在山岭军事基地内打坏机器人的感应器，则它们会逃走而不是继续攻击你。对付变种人和盗尸者僵尸时如果先击中他们的腿，当他们倒下后再瞄准他们的要害部位如头部和眼部射击，即便还能撑得住，他们的行动能力也将大打折扣，你可以站在离他们较远的位置，这样他们得花上几个回合才能靠近你，而你可以乘机轻而易举地消灭它们。

9. 如夜猫子般潜行

进入战斗模式（不管是谁挑起的事端）后，如果你不在潜在敌人的感知范围之内，而且轮到你首先进攻的话，战斗模式将自动中止，没有人会发现你。这样你就可以充分利用远程狙击来对付那些英克雷部队，在战斗模式中“潜行”至离敌人6-10步远处射击，然后按下空白键结束本回合，其他人（包括那些站在他身旁的人）完全不会注意到你的存在。

10.特殊武器的获得

☆外星冲击枪

在摩多克城上方的沙漠附近游荡，直到你碰到“一个商人和他的卫兵”，他会告诉你他的名字叫威利，然后你就有机会和他交易买到外星冲击枪，买前请先看他的货物是什么，他卖的货物是随机的，而且价格昂贵，如果不是你需要的话就不必花冤枉钱了，继续在附近走动可以不断遇到他。

☆太阳能发射器

太阳能发射器只能在废墟上随机遭遇到，如果运气好的话，你会在废墟上发现一个特殊地点——“永恒的守护者”(Guardian Of Forever)，其中有一座纪念碑雕像，穿过纪念碑中间的洞，你就会穿越时空到达《异尘余生》一代中的第13号避难所，在控制室里还能见到首领的宝座，走进旁边的房间，低头看看地板……你会发现这件宝贝。

☆XL 70E3

在哪儿可以找到这件武器呢？卖外星冲击枪的商人那里有可能会卖给你XL 70E3，此外，简易的方法是你可以去三番市的波斯当油轮杀死那个穿着皮外套的女强盗，这不会激起油轮船员对你的仇恨。有几种方法可以杀死她：把定时炸弹偷偷地放在她身上，然后离开油轮，过一会儿再进去(因为如果你呆在那儿的话游戏有时会崩溃)，或者给她大量的杰特，让她吸毒过量而死，或者给她注射“毒药”(带有蝎毒的注射液，你可以在新加州共和国的医生屋里搜到)。

☆Bozar

想得到Bozar吗？首先你必须成为新里诺城三个家族(除莱特家族)中的某个家族的成员，然后前往新里诺城商业区即西区的武器商店，向他询问他的“特殊储备”，哈，原来他有“Bozar”！另一简单方法是：在新加州共和国城外有一个武器店，附近有4至5个卫兵，你只需拥有较高的偷盗技巧就可以从卫兵身上偷到Bozar。第三种方法是：确保你的角色有较高的“开锁”技巧、“修理”技巧和一套“电子开锁器”，前往毒沼洞，在你找到史麦力的地方有一部电梯，修好发电机(如果伊克在你身边的话，也可以让他帮你修理)，然后打开门，到顶层去看看，哇！这里有Bozar

和其它好东西（2mm EC和4.7mm无弹壳子弹）。

☆9mm 毛瑟枪

还记得《异尘余生》一代中的Gizmo手枪吗？摩多克北方的商人（见上）的卫兵身上可能会有这把枪，另一个取得的方法是在新里诺商业区的武器店里，在后面屋子的一个被墙遮住的箱子里有这种枪。

11.快速上手

本提示是针对那些入门者的，如果你希望快速上手，可以前往丹恩城。在那儿，不要从商人那儿偷窃东西，直接把他们消灭，他们不堪一击，然后大模大样地拿走他们的物品，比如枪支和杰特（不推荐使用这些毒品，不过你可以将它们用于交换）。

12.战斗计谋

在战斗中作弊其实很容易。比如，当你挑战奴隶行会时，可以使用“偷窃”技巧将上好定时器的炸药放到其头目身上，然后再放置一个在门旁的卫兵身上，走到门外把10发10mm JHP子弹塞给另一名卫兵。当那些奴隶贩子跑出门来杀你时，通常会全都挤在一起，只听“轰”的一声——等级为2的小偷居然扫清了整个奴隶行会。这种方法在那瓦罗和其它允许你在战斗前做充分准备工作的地方都可以使用。

13.手榴弹的使用

当你遇上一群敌人（大约5-6个以上）时，可以给他们尝尝“电浆手榴弹”的滋味，选择最靠近其他人的那个家伙作为投掷目标，这会给他周围的同伙也造成一定的伤害，然后再使用你的武器向他们扫射。如果你每回合有10-12点的行动点数，那你一回合就可以消灭6个人中的3个。

14.剩余的行动点数

在战斗中，你每回合常会剩余一些行动点数，这些行动点数不足以用来做任何事情。可别瞎走一气浪费了这些宝贵的行动点数，直接按下“结束回合”按钮，这样一来所有的剩余点数都会加入你的“防护等级”（Armor Class）中，你的防护等级越高，你所受的伤害就越小。



15、连射类武器

想尽情挥洒你的子弹？连射类武器拥有45度角的杀伤范围，也就是说当你在较近的距离里向敌人射击时，你会造成极大的杀伤力（大约1000点杀伤力），没有任何武器可以与这种攻击气势相匹敌，不过别滥用一气，因为连射类武器会在你还没反应过来之前就把你的所有弹药全部耗尽，尤其是机枪、格林多管激光、复仇者多管机枪和拥护者多管机枪都是有名的"耗弹大户"。如果你的面前站着3只浮游特，瞄准中间的那名射击，其他两名敌人也难逃子弹的追击。

16.买与偷

从商人那儿买到武器或弹药后，使用"偷窃"技巧将刚才付给他/她的钱偷回来（需要较高的偷盗技巧），然后再去购买其他武器装备，反复使用这个方法你就可以变得十分富有，而且拥有充足的武器和弹药。

17.药品的无限使用法

假设你的角色只有2点"感知"值，而要想获得"狙击手"的额外能力得具备8点"感知"值，于是你使用了3个曼他特，前两个很顺利，你把"感知"值提高到了6点，不过当你第三次使用时，曼他特会变得毫无效果，因此你的"感知"值只能停留在6点上。别担心！别一气吞下三个曼他特，先吞服两个，然后保存游戏，重新提取进度后再服用第三个曼他特，哈！你现在可以拥有8点"感知"值啦，你甚至还可以再吞服一个曼他特把你的"感知"值提升到10点。记住以下过程：服用两次同样的药品；保存游戏；读取进度；重复前三个步骤以达到你希望的属性值。这一方法对疯狂药和壮大灵同样有效，即便你上了瘾此法依然有效（通过1.02版测试）。

18.利用药品的副作用节省技巧点数

你拥有101%的"小型枪械"（Small Guns）技巧和9点"敏捷"属性值，你希望继续提升自己的"小型枪械"技巧。如果在创建角色时你没有选择这项技巧，那你现在每提升一次就需花费2个技巧点数。不过，注意到你的小型枪械的基本百分点为"5+（4x"敏捷"值）"，如果减少"敏捷"值，你的"小型枪械"技巧就会降低。可是这有什么用呢？别急，听

我慢慢道来，我将利用这9点敏捷值把你的“小型枪械”技巧降低32%。首先服用2个壮大灵（别服得太多，否则你会上瘾的），保存游戏，然后取回存档，再服用2个壮大灵之后休息6个小时。现在药品的副作用开始产生影响，每服用一个壮大灵你的敏捷值就会下跌2点，这样你的“小型枪械”技巧就降为69%，你每次提升“小型枪械”技巧所需的技巧点数也变为1点。如果你攒到32个技巧点数分配给“小型枪械”技巧，将其提升至101%，那么这些技巧值在12小时之后就会变为133%。如果不通过这种途径，你就得想办法积攒71个技巧点数，壮大灵为你省下了71-32=39个技巧点数。

19.使用额外能力获得额外的技巧点数

你可以通过额外能力获得额外的技巧点数。假设你的“能量型武器”技巧的起始值为10%。在提升几个经验等级后，你可以花费90个技巧点数将这项技巧的等级加至100%；而通过额外能力，你就可以将你的技巧再提高一倍至190%。在退出角色菜单之前，你可以把技巧恢复至100%，重新得到：（190-176）x5+（176-152）x4+（152-126）x3+（126-102）x2+（102-100）x1）/2=147个技巧点数，这样你就可以把这些点数分配在其它技巧上。即便你在创建角色时选择了“能量型武器”技巧，也只能为你省下90-（100-10-20）/2=65个技巧点数。

你可以首先把某一技巧提升至201%，然后再选择额外能力。比如，“小型枪械”的基本技巧百分比为5+（4×敏捷值），如果你的敏捷值为9，你开始时的“小型枪械”技巧为41%。把它提升至201%，然后选择“小型枪械”的额外能力，你的角色屏幕上的“小型枪械”技巧就会显示为300%。电脑实际上只记得“小型枪械”技巧在原有的基础上提高了160%，因此会把你目前的技巧当作361%。你得到的技巧点数总量为（(361-201）/2）x6=480。注意，如果你具备“天赋异禀”特性的话，你的技巧点数将增长得很慢。

提示：如果你希望用这种方法尝试“小型枪械”技巧，可以选择“学习力”这项额外能力，然后在使用壮大灵技巧后立即阅读大量“枪和子弹杂志”（壮大灵技巧的使用可以参阅“利用药品的副作用节省技巧点数”）。

20.赌博生财和赌博必胜法

你可以在丹恩城的赌场里加入赌博。在双骰儿赌桌前投注，在1-1、6-6和“任何双骰”(any craps)上各下100元的注，转动骰子，如果数字与你押的注不同，屏幕会提示“更多”，按下数字键盘上的“0”键后你将跳出对话。然后点击服务小姐再次进入赌局，你会发现刚才下的注纹丝未动，继续转动骰子直到你赢了为止。虽然这得花费一些时间和耐心，可是你无需具备很高的“赌博”技巧。1.02D版测试有效。

赌博时你可以选择下多少注，按住“5”键（下100元的注）不放，庄家会不断发牌，如果你具备较高的赌博技巧，你赢的钱就将大大超过输的数目，不久你就可以暴富了。附带提一句，如果你的赌博技巧达到300%(例如在通关后使用物品“异尘余生攻略本”)，则每赌必赢！

21.免费召收史力克的另一个方法

到达克拉马斯后与丹顿兄弟交谈，向他们询问工作，他们会派你去骗开托尔，这样他们就可以乘机偷取托尔的牛犊(Brahmin)，答应他们的要求后你会出现在牧场上，杀死蝎子，与托尔交谈，说服他离开，然后同丹顿兄弟交谈，你将得到50元和一定的经验值，再去酒吧与老板娘交谈，她会告诉你托尔失踪了，按照她说的方向寻找你会发现一只坠毁的直升机和一个机器人，与机器人交手时你只需在结束回合前退后2步（机器人的腿瘸了，因此无法移动得很远)。杀死机器人后找到托尔，与酒吧的女主人交谈，她就会让史力克跟随你离开，为你省下350元。

22.在丹恩城轻松取得东西

在丹恩城的第一张地图中央有一间小房子，里面有许多穷人。有一个家伙独自(或者和一名妇女)站在第二间屋子里，你可以很轻松地杀了他，拿到许多相当不错的武器和皮装甲，而且这不会影响你的道德值。

23.在丹恩城获得无穷多的经验值

带上史力克来到丹恩城，走入“瘾君子之屋”(House of Drug Addicts)，富力克在后面的房间里，别去管他。确保史力克在屋里，然后你负责守住大门，站在门口挡住别人的退路。朝其中的一名瘾君子随便开一枪，射不准也没关系(不过千万别向富力克开枪)，等到史力克把他们统

统杀光（除了弗雷德和富力克）后，按下“结束战斗”按钮，你将得到300点经验值，而且你的道德值不会受到任何影响。到城镇的其他地区转一转后再回到这里，继续杀戮直到你对自己的经验值感到满足为止（注：此法比较麻烦，不推荐采用）

24.游戏初期的武器装备

要想在游戏初期获得充足的武器装备，你只需在废墟上转悠转悠，有时会遇到两队人马火拚（比如商队战强盗）的突发事件，你可以坐山观虎斗，等到某方快坚持不住时立即落井下石，当这一方的所有成员被干掉后，你就可以坐享其成，掳掠他们尸体上的各种武器装备，这在游戏初期时是最省事最省钱的获取猎枪或散弹枪的方法。

25.无需成为公民就进入地下掩体市的地下避难所

慢慢靠近守卫避难所的卫兵，记下当你走到哪一格时他会向你发话，然后走到那一格的后面。按下武器按钮（激活战斗模式），确保自己有足够的行动点数越过卫兵直接进入避难所之中。这一方法对那些企图阻止你进入某地的人全都有效。

26.在地下掩体市中行窃

在地下掩体市的避难所中有一个“气孔”会发出嗡嗡的响声，修好它后你就可以得到一个微型核融合电池，然后扫荡所有的柜子、桌子，在地下掩体市人的身上行窃，你会找到许许多多好东西。晚上来到地下掩体市的供应品商店时，会发现那儿空无一人，你可以顺手拿走货架上的所有东西，你也可以到城外哈利的店里依此法获得大量的“免费赠品”。

27.摧毁斯锡城的核电站

来到斯锡城的核电站后，你可以使用电脑控制机器人，选择项目修理，如果要摧毁它的话，只需选择最后一项命令“关闭主冷却堆”即可。

28.洞穴中的死亡爪

在废墟的北部地区所遭遇到的突发事件通常都有一些洞穴，这些洞穴中有时会藏有一些死亡爪，杀死他们后可以获得大量经验值（大约10000

点)，但是你被杀的可能性更大，因此尽量使用杀伤力大的武器，比如电浆来福枪等，瞄准眼睛进行精确攻击。在前往地下掩体市之前这是非常好的锻炼机会。

29.死亡之桥事件中通过战斗杀死守桥人

遇到“死亡之桥”的意外事件后，同守桥人战斗，在这种方法中你必须经常使用“A”键（进入战斗模式的快捷键）。你首先得具备很高的肉搏技巧（至少130%），当你遇到守桥人后，走上前去对准他的眼睛来一拳，然后迅速按下“A”键，保存进度或结束战斗。当他放出的“疯牛”出现后，让它一路追着你来到底端，然后迅速跑到守桥者身边，再次按下“A”键，不断对准他的眼睛痛打，直到“疯牛”接近你，按下“A”键杀死它。使用这种方法干掉守桥者后你可以获得7500点经验值，而不是区区500点。你可以在草原上一直使用“A”键去消灭那些“疯牛”。

30.通过阿罗由神殿考验的第三条途径

阿罗由部落神殿的试炼中，在审判庙宇（Temple Of Trials）最后一关有把关人卡麦隆拦住去路，力量出色的角色可以通过战斗打败他，得300点经验值；智力口才出众的角色可以说服他让路，得600点经验值，这里还有第三种解决方法，如果角色的“偷窃”技巧不是太低的话，可以从卡麦隆身上偷到“神殿的钥匙”，自己开门过关，也可得600点经验值。

31.遭遇大批敌人

如果你遭遇到大批敌人，可以使用“潜行”技巧，这样你就不会被其他敌人发现，不过你的“潜行”技巧必需很高（90%以上）。

32.在新里诺城避免汽车被盗

如果你担心汽车停在新里诺城时会被偷走，而且不愿为此卷入一场争斗之中的话，可以使用如下解决方法：首先步行到新里诺城，逛遍那里的所有地区，然后就可以把车子开过来，使用新里诺城的城镇地图从“第二街”进入新里诺城，你的汽车将安然无恙地停在这里的街道上。注意：不推荐使用此方法，因为汽车被盗事件发生后才能让盗车者升级你的爱车。

33. 使用“潜行”技偷窃

想在游戏初期得到精良的装备，你需要有较高的“潜行”技巧，到新加州共和国后进入Bazaar的武器商店，使用你的“潜行”技巧靠近货架，然后就可以偷到许多好东西，包括：微型核融合电池、一些近战武器和大量重型火力装备。

34. 在新里诺赢取大笔钞票

当你在新里诺城Desperado Casino时，进入左侧的一间小屋子，屋子里摆满了赌桌。来到离门最近的那张赌台前，不断点击对话框中的100元选项，你将得到大笔现金！因为你每次都注定会赢，不管你的赌博技巧和幸运属性如何。我得到了2500多万元，从未失手！

35. 获得破碎丘的三个提箱

在破碎丘市区的东部有三个手提箱，怎样得到它们呢？你只需走到地图的最北部，注意不要踏进出口区，然后点击核电站或木篱笆后面的地方就可以找到它们，箱子里有很多东西，不过没什么特别的。

36. 修理山岭军事基地中的机器人

你可以修好山岭军事基地中的机器人，每修好一个可以得到75点经验值，如果“你关闭了机器人”（You Disable The Robot），还可以得到200点经验值。修理完所有这些机器人后你可以得到大约2000点经验值，而且不用冒任何生命危险。

37. 如何脱离哈伯教派

别加入哈伯教派，因为这样一来龙和罗潘将不愿和你交谈。不过如果你已经加入也没关系，只要干掉他们的首领AHS-9就可以脱离其组织。

38. 在三番市行窃

首先你需要具备中等的偷窃技巧，然后前往三番市，从“红色888”武器店和“飞龙八”武器店的老板那儿偷取他们身上的钱，离开三番市，去别的地方完成一些任务或者到其它城镇转一圈后再回来（必须超过四天），你会发现这两位老板身上的钱又补足了。



39.通过英克雷基地九宫格的妙法

在英克雷石油钻井平台的三层处有一块电子地板九宫格迷宫，你无需使用电脑就可以通过它。在门上使用“陷阱”技巧，然后使用“开锁”技巧（你必须拥有较高的“陷阱”技巧和“开锁”技巧），每打开一扇门你还可以得到115点经验值。

40.石油钻井平台三楼的卫兵

石油钻井平台三楼（电子地板旁边）的卫兵并没有携带武器，也就是说你也可以与他们肉搏一番，节省下宝贵的子弹。首先找一个他们无法对你形成围攻之势的地形（比如门旁边或墙角处），他们会一齐冲过来，不过一次只有三名士兵可以和你交上手，其余的只能在一旁干瞪眼使不上劲。哈，让他们见识一下谁才是整个废墟世界中真正的“军事大师”。

41.杀死英克雷基地的总统的另一个方法

在新加州共和国的医生处可以找到“毒药”，把它用在英克雷基地的总统身上，总统就会毫无声息地死去，不会惊动他的卫兵，然后你就可以轻而易举地拿到总统的密钥。

42.钱、钱、钱

想买最好的枪械和盔甲？想获得大量的弹药和治疗针？可是你身边没有现金？现在可以不用担心了。到克拉马斯镇后直奔丹顿兄弟家，他们会在里面边挠头边监视你的一举一动，监视你有没有从他们的书架上偷什么东西，别去碰那个书架，潜行到他们身后，从他们每个人的口袋里可以偷到一个“带刺的手指虎”，每个带刺的手指虎售价为250元，不赖吧，一下子就多了500元。别急着开溜呀！按下“进攻”按钮，不过别真的动手，只是虚张一下声势，然后立即按下“结束战斗”按钮，奇迹发生了：丹顿兄弟口袋里又多出来一对带刺的手指虎！重复这个过程，一小时以后，你就可以得到50对带刺的手指虎，共计25000元，没错，是25000元。现在，你再也不必去干那些偷窃的勾当，也不必把时间浪费在一些零零碎碎的小事情上了，一文钱难倒英雄汉的事情将不再发生，去购买一切你想购买的东西，去完成你的重要任务吧。

43.浮游特和死亡爪

在废墟上遇见浮游特或死亡爪时不要害怕，先用火箭发射器（Rocket Launcher）向他们射击，这不但会对他们造成一定程度的伤害，而且会把他们从你身边击退，当他们慢慢靠近时再好好收拾他们。

44.加快升级速度

要想更快地提升自己的等级，必须击败大批敌人，可到哪儿去寻找那么多练手的人呢？首先检查一下自己是否带了精良的武器和盔甲，以及较低的野外生存技巧，然后出发到那瓦罗和新里诺城之间的那块废墟上去，大约在两座城市间的中心地带，到达那儿后，略微向北移动一些，然后向南方“军事基地”的方向前进。在路上你会遇到大量强敌，包括：死亡爪、异形、浮游特、哈伯教徒和大批强盗，等你到达“军事基地”时，肯定已经获得了20000点以上的经验值。如果还嫌不够，只需把刚才的路线反复走上几遍即可。

45.武器组合

想疯狂杀敌、但又希望节约弹药？按我说的方法做：将“太阳能发射器”作为首选武器，其它武器（如M72 GAUSS来福枪和YK42B振动波来福枪等）则配合使用。如果你在夜间遭遇敌人，可以使用其它武器；如果在白天作战，则使用“太阳能发射器”，因为它不会花费你任何弹药，装弹时也不会耗费任何行动点数，而且与其它的能量手枪相比（除了外星冲击枪），它的杀伤力相当不错（太阳能发射器仅在阳光充足时可以补充弹药，此方法有一定局限性）。

46.游戏中的称号

☆奖金斗士（Prize Fighter）：在新里诺拳击场打赢所有比赛后可得到这一称号，你将因此而在新里诺变得无人不知，并得到人们的尊重。





☆家族成员（Made Man）：在新里诺完成任一家族的所有任务后就可以成为该家族的成员，成为家族成员后再到商业区（西区）的武器店里就可以买到独特的武器，此外还有一些优惠。





☆盗窃者(Grave Digger)：只要用铲子挖过一次坟墓(丹恩城教堂旁的墓地、新里诺的葛洛沙墓地)，你就会得到这个糟糕的称号，这个称号表明你对死者毫不尊重。



☆已婚者 (Married)：如果你在摩多克被强迫娶了麦丽雅，就会得到这一称号，看看图片上的男方，是不是感觉很无奈。



☆奴隶贩子(Slaver)：如果你向丹恩城的奴隶贩子首领麦塔则提出申请，并完成他的任务，你就可以得到奴隶贩子的称号，队伍中伙伴的上限将消失，不过所有的非人类队员（死亡爪、变种人、生化狗、机器人等等）将不能加入你的队伍。



☆疯子(Berserker)：如果你在游戏中杀了太多太多无辜的人，就会获得这一称号，你将不会有任何一个朋友。



☆儿童杀手 (Child Killer)：如果你在游戏进程中杀害了任何一个儿童，就会获得这个不光彩的称号，在某些场合人们会拒绝你（例如新里诺的莱特先生将拒绝和你说话，第13号避难所的死亡爪也会拒绝让你进入）。

☆上瘾：壮大灵 (Addiction)：如果服用壮大灵过于频繁，持续很长时间，最终会得到这一恶果。



☆上瘾：杰特 (Addiction)：服用杰特过多过频繁成瘾造成的。



☆上瘾：曼他特 (Addiction)：服用曼他特过频繁成瘾造成的。



☆上瘾：核子可乐（Addiction）：饮用核子可乐过多成瘾造成的。



☆上瘾：疯狂药（Addiction）：服用疯狂药过频繁成瘾造成的。



☆上瘾：辐射预防药（Addiction）：服用辐射预防药过频繁成瘾造成的。



☆赢家（Champion）：道德值提高到一定程度后将会获得这一称号，这表明你会受到正义一方人士的爱戴。

47.游戏中的状态

在不同城市你可能会受到欢迎，也可能被憎恨，当然，多干好事可以提升你在人们心目中的地位，举数例如下：



被通缉



被憎恨、不受欢迎



中立



受欢迎



偶像

48.游戏中的道德水平



荒野守护神



希望之盾



恶魔



第八章　问答集

许多问题的答案可以在攻略篇的相应章节中找到．本问答集会对攻略篇中未曾涉及或解释不够详细的问题给出比较准确的答案．分成常见基本问题、游戏进程问题、特殊事件问题、深入研究问题、未解之谜等几个部分．

一、常见基本问题

Q：游戏里的汽车有什么用?

A：有汽车会带来许多方便，不仅移动速度加快，后面的行李箱也可以装下一大堆的东西，如果你的人物负重能力不强的话，就把物品放在里面，如此就不用常常把东西与队友交换……

Q：如何给汽车加油?

A：给汽车加油的方法是：首先确认你的背包中有“微型核融合电池”或“小能源电池”，把光标移到车上，按住鼠标不放，在弹出的菜单中选择“背包”图标，这时画面会切换到你的背包物品画面，选择背包中的微型核融合电池或小能源电池即可给汽车补充能量。把光标移到车上，按住鼠标不放，在弹出的菜单中选择“望远镜”图标，即可看到汽车剩余的能量百分比。此外，在原野上驱车奔驰时，注意看一下，可以看到右下角汽车图片的左方有个绿色长条，它显示的就是你汽车剩余的能量，快耗尽时就可以考虑加油了。

Q：玩到现在，至少有三次因为车子不见，而被迫从摩多克重玩，没修改过喔，为什么?

A：车子在城市不同区域停放的位置都是固定的。建议在去有多个区域的城市时，最好把车子停在一个固定的区域，省得以后在各个区里找起来麻烦，游戏读取进度耗费的时间可是很长的，例如去新里诺的话就固定把车子停在处女街，然后再走到其它街区，或者干脆就不开车子走着过去。车子不见不用就此读取进度，先到处晃一下，或者查看一下地图，有时会发觉车子突然出现在不应出现的地方(例如有玩家遇到在新加州共和国丢了车，你会发觉不知为何会在地下掩体市南方出现“没燃料的车”字样的

标志)，在游戏世界地图的界面里，在右下角是否有车的图，就是表明你是否在开着车，除了新里诺的丢车事件外，笔者还没有遇到车子无原因就消失的情况，但在参加破碎丘的商队时遇到过状态混乱，就是明明参加商队时没开车，但地图右下是开着车的图标。

Q：呜，为什么我找不到自己的车了，拿到车以后，然后就到地图模式下，接下来就再也看不到它了？

A：要驾车离开城镇的话，用鼠标点选汽车即可，如果你是自己步行出城镇的话，即使你有车，车子也是停在城里，你说车子不见了，应该回到城里就可以找到，不过有些城镇车子会停在特定区域，如地下掩体市、新里诺……。

Q：车子燃料哪里比较容易买到呢？

A：车子的燃料是“微型核融合电池”或“小能源电池”，前者的效率比后者高一倍，笔者常使用前者，在地图下方的城市如三番市、新加州共和国都可买到！加上能量武器不能连发，电池的消耗并不是很快，车子一定要经过改装，否则耗费能源就太快了。或者可以去找那瓦罗基地周围找英克雷巡逻队的麻烦，他们身上通常也有一些，但不多。

Q：为什么我跟任何人买东西都会出现“不，你出的价钱我不满意”，我到现在都没办法买任何东西，只好用偷的？

A：在交易时，你交换的物品的价值不能比对方少！只要价值相等即可(比对方价值更多的亏本交易并不会增加对方对你的好感)，笔者还从未发现价值相等时无法交易的情况。不过有玩家遇到过这样的情况，自己的交易货品中有一个已经点亮的照明弹，对方说什么也不交易，但把它拿掉之后，马上就可以了，因此拒绝交易有可能是你放了他不喜欢的东西，可以尝试着找出那样东西。

Q：为什么极少数的商队会说“你就是那个行侠仗义的人吧”而拒绝和我进行任何交易？

A：哈哈，你遇到了丹恩城出来的奴隶贩子商队了，你的道德值一定很高，而且没有“奴隶贩子”的称号，所以他们拒绝和你进行任何交易，



放弃吧，其实他们身上并没有什么稀有或珍贵的物品，但如果满足上面所说的两个条件的话他们就会和你交易。

Q：拿物品和他人交易，总拿不到什么钱，为什么？

A：NPC身上的钱是有限制的，有些人身上完全没钱……找老板级的人物试试吧！要小心一点哦。此外，三番市的武器店“红色888”和物品店“飞龙八”的老板身上有很多现金，而且每过四周后其现金数量会恢复，这样你就不愁在游戏世界中缺乏现金了。

Q：请问如何叫已加入的同伴离开我，否则人数已经满了，而我想找别人加入？

A：和同伴对话后叫他在原地等待即可，只有三个角色不肯离开队伍，就是摩多克的那两个牛皮糖队友麦丽雅、达宾和意外事件中收的“倒霉狗”(Bad Dog)，前两者可以“贩卖人口”卖掉（一个地点在丹恩城奴隶贩子头子麦塔则处，另一个地点在地下掩体市市中心的奴仆分配中心处），或者带到新里诺城的猫爪去处理掉，或者让他们在战斗中“自然死亡”；而倒霉狗则只能把它杀掉才能摆脱，其生命值长达750，而且即使你干掉它，它给你带来的“笨手笨脚”技能也无法去掉（这个技能将导致你和周围的人经常枪支走火、打偏目标甚至枪支毁坏），最好通过读取进度避免被“倒霉狗”附身，附带提一句，同伴加入的上限等情况见“同伴篇”，达到后同伴就不会加入了。

Q：让同伴穿上武器、护甲后，如何让他卸下来？

A：对话选项中有个指令“放下你的武器”，使用即可，护甲亦同，此后该武器或护甲你可以用“交换”的办法从他那里拿走，再用“交换”给他你想让他装备的武器或护甲。

Q：队伍中的同伴会升级成长吗？升级究竟是看杀敌的经验还是看什么别的条件？因为异尘余生一代里练不了NPC，所以这次想玩一次超级队伍试试看，另外，NPC有升级上限吗？

A：同一代不同，二代里的NPC同伴可以升级成长，升级后负重量、行动点数、近战伤害力等会增加，其升级有上限，约是4到6级左右（详

见第7章)，个人感觉异尘余生二代里的NPC升级是不看经验值的，而完全是随机性的，要看运气。当主角升级时，队伍中的NPC有一定的机会可以一起升级，这时会显示某某“得到了一些能力”，实际就是指他升级了，在升级时，有时他头上会冒出一些奇怪的话，例如：我感觉身手变灵活了；我感觉我更聪明了……等等。你可以在主角经验值临近升级限度前存盘试试看是否如此。另外，据说战斗中主角杀死敌人，同伴可得十分之一的经验值，如果同伴自己解决掉敌人，则全部经验值都是他的。

Q：同伴最多有几人？为什么我的队伍最多只能有三人？

A：最多的队友人数为魅力值除2，并无条件舍去小数点，魅力值最高为10，所以最多可以带五名队友，此外可用“有吸引力的人格”这个特殊技能再多带一个人，如果你取得“奴隶贩子”的称号，可不受此限制，但当奴隶贩子会有种种后遗症，如史力克会跟你反目。实际上，队员太多反而很麻烦，需要给他们配备弹药等等，战斗中也要小心误伤，不过多人组队冒险和独行侠的感觉毕竟是不一样的。

Q：为何无法让同伴拿武器？

A：如果你发现同伴不拿武器，可以检查是否再战斗选项内设定成“空手”，例如天网机械人可能一开始预设值就是空手，不改的话，它永远不肯用武器。

Q：为什么队员的专长还会变化？我一直让盖西迪使用枪支，而游戏最后他的专长却变成近战武器，为什么？

A：实际上队员专长是不会随着队员成长而变化的，但如果他们装备高级护甲，增加3点或4点力量，则专长会因此而改变。伊克还好，从“修理”变成“小型枪械”，盖西迪则从“小型枪械”变“近战武器”。

Q：《异尘余生二代》里是否有游戏的时间限制，我现在玩中文版很快乐，但又发生村人托梦事件，难道已经混太久了？没有拿到伊甸园创造器而时间限制到了会Game Over吗？

A：第一遍玩时，笔者非常慢地练功，花了很多时间打穿了这个游戏，大约是游戏中的四年时间，据异尘余生二代官方留言板有人讲时间限制是

13年，笔者怀疑拿伊甸园创造器是没有时间限制的，即使是13年，也是非常充裕的时间，所以不用担心，按照自己的想法慢慢玩吧。

Q：请问金蜥蜴要怎么打啊，简直是超难打的，就连我要救的蜥蜴猎人都被打得晕头转向，怎么办？

A：如果你没作弊，金蜥蜴对新手确实有难度，在毒沼洞救人可以从下方的通道潜行而尽量减少战斗（救到人后可以学剥蜥蜴皮赚钱，若学到前先打死就没皮可剥了）；每次和尽量少的金蜥蜴战斗，可以在引起一只金蜥蜴（最多不超过两只）对你的注意后退开，引其脱离蜥蜴群后再各个击破；战斗要多利用地形，如挡在门边、开门打一下就关门，或利用有敌人卡在门边后面敌人无法攻击等等；使用枪支（越强越好，早期如猎枪、邦瑟枪或散弹枪）而非近战武器（长矛、刀）来对付它们；金蜥蜴对你的攻击属于普通攻击，穿着对普通攻击防御力高的装甲可以有效抵消其攻击造成的伤害；你的行动力至少要有8，最好是10，这样出手机会可多些，比较安全。完成毒沼洞救人任务没有时间限制，如果实在太困难，可以等实力较强以后再来，那时也许你会觉得金蜥蜴不堪一击。

Q：游戏内部是否可以按一键即截图？

A：游戏内部截图键是F12，截取的全屏图放在游戏目录下，以BMP文件格式存放。

Q：如何通过游戏场景中的力场？

A：方法有多种，根据实际情况而有所不同：

(1) 操纵控制力场的电脑来关闭力场，如在第15号避难所的三层操纵电脑可关闭一层的力场。

(2) 如果你的修理能力够强，力场的门两边立柱样的东西就是力场发射器，对它使用“修理”技能就可以暂时关闭力场，或对它使用“工具”（就是象铁钳子样的那种工具）也可以，但站在力场之外时此法有时会无效。

(3) 在力场之前放置“炸药”或“塑胶炸药”，爆炸后可以炸开力场，这个方法对所有力场都适用，但可能会惊动警卫引发战斗。

(4) 特定剧情下与力场警卫交谈可以要求他们关闭力场（如新加州共



和国卫斯丁家门前、三番市哈伯教总部力场前）。

(5) 在山岭军事基地还可以用减少基地供电量的方法削弱力场，使它可以通过（但会受伤），详见“攻略篇——山岭军事基地”。

Q：我的队员老是刚好站在门口，害我不能出去，请问有没有什么办法可以叫他移动，以前我都是读取记录，这次是不小心已经挡住了，结果还储存了进度？

A：只要把光标移动到挡住你的人身上（任何人都可以），按住鼠标左键不放，就会出现一排选项，其中有一个手推箭头的，那就是借过的意思，就会把挡路的人推开一步，可连续使用，乱杀人很容易影响游戏进程，有玩家曾因小孩挡路时不知道如何推开他而杀了这个小孩，得到了“杀小孩者”的称号，结果后来到新里诺时莱特先生拒绝和他说话（因此找不到山岭军事基地），后来在第13号避难所时门口的死亡爪又不放他进去。

Q：若自己中了“辐射伤害”，有药可以解除吗？

A：只在少部分场景中可能会受到辐射伤害，如在蜥蜴城发电厂进入修理核反应堆的房间内，另外，和异形战斗时也可能感染辐射，总的来说被辐射伤害的情况很少，若中了可以找瑞丁城的强森医生治疗比较有效，服用药品“放射药”也可以减少辐射剂量，要过一段时间才有效，而且药效不高，如果真有防止辐射伤害的需要，吃预防幅射的药“放射线X”比较实在。笔者曾在野外的意外事件中遇到“核废料倾倒区”，在那里感染了大剂量辐射伤害后，过了一段时间没治疗，结果基本属性中的力量永久性下降了1点，玩时要小心这种情况。

Q：在这个游戏里面，如果一直偷东西会怎么样么？如果偷东西被抓到或是没被抓到各会发生什么事呢？

A：偷东西只要不被发现，就应该没后遗症；被发现可能就要有人死了——会发生战斗，若你装甲够好能不还手地离开地图，则下次再进入这个地图时不会有什么影响，一般而言，偷重量越轻的东西越不容易被发现，反之亦然。



Q: 我是一个新手，最近才刚玩异尘余生二代，我在村庄里偷村民身上的东西，结果被抓到了，村民都来打我，连牛和狗也来咬我，请问该怎么办？有补救的办法吗？我后来试过把大家都打死了，结果就Game Over了，怎么办？

A: 没事别乱偷窃，尤其是在你自己的部落阿罗由，什么地方都可以“血洗”，就是你家不可以，尤其是那个老太婆——部落的长老（开个玩笑，要留给电脑抓人），在阿罗由只有少数特殊人物有东西值得偷，若被发现而被围殴时，可试着逃离场景。绝大多数情况下，如果你不杀人而离开场景，则下次再来时电脑NPC不会记仇，如果杀了人情况就完全不同了，除非你立志做坏人。所以偷窃前，请拜“赛夫神”（save）一次，失手时，再拜“罗得神”（load）方保平安。游戏中也只有两个人不能杀，一个是部落长老，另一个是三番市波斯当油轮上的船长，杀了就Game Over。

Q: 游戏发行时的1.0版与使用补丁后的1.02版的进度存档能否通用？繁体中文版和简体中文版的进度能否通用？

A: 前者的答案是不行，后者的答案是可以。

Q: 游戏中得到的很多磁盘有什么用？

A: 磁盘可以“使用”，使用后左下角的信息栏就会出现“已经下载到哔哔小子”之类的信息，之后，用哔哔小子就可以看到磁盘的内容了（就是查看各地的任务完成情形那个画面的右边）。异尘余生（Fallout）系列都设计成可以忽视这些磁盘，一路打杀也可以破关，不过知道磁盘的内容有助于了解剧情，再加上到处打听来的信息，会融入这类“角色扮演”的游戏情节（若是求生都很困难的新手，就不要强迫自己降低玩游戏的乐趣吧，反正大家都是越玩越熟的）。

Q: 在道德值后面的称号有啥意义，我的称号是“希望之盾”？

A: 应该只是个称呼，没实际作用，如果数字是正值，则数值越高正派人士越欢迎你，对你的印象会越好，反之如果数字是负值，则数值越高反派人士越欢迎你，不过总体上感觉对游戏进程的影响不是很大。

Q：如何才能加入商队？

A：在破碎丘、新加州共和国、瑞丁城等地都有商队，破碎丘是每月1日到断蜴城、11日到新加州共和国、21日到地下掩体市；新加州共和国是每月11日到瑞丁城；瑞丁城是每月1日到地下掩体市、11日到新加州共和国、21日到新里诺，只要和商队首领谈话参加商队后，到该日再去找首领谈话，即可开始参加商队当保镖的任务，这几个商队的任务报酬有高有低，此外，在新加州共和国还可以找商人杜肖参加一次"双头牛赶集"。

Q：药物上瘾后怎么办？

A：要他特、壮大灵等药物上瘾之后，好像只能放着让它的副作用自然消失，这段时间和你的基本属性有关。笔者印象里是没有一个医生会医药物上瘾（希望是我记错了），所以我上瘾后只能等待。除了杰特上瘾以外，如杰特上瘾可以喝"杰特的解药"解除，杰特的解药可以找地下掩体市的裘依医生配、说服麦朗制造或是从三番市油轮上的商店里买。

Q：游戏里面的音乐实在太小声了，把音量开到最大才听到声音，不是没声音喔！但开到最大时，那喇叭的杂音就很吵，别的游戏不会这样，只要一般的音量就可以听到了……这是怎么回事？

A：你都没看说明书哦！调整选项里面的"声音音量"不就行了。

Q：读书可提升各项技巧值，可以无限增加吗？

A：最高只能到91%，后面的要自己加！

Q：为什么攻略上的某件事我无论如何也试不出来？

A：《异尘余生》（Fallout）系列里的很多事件要看情况才会发生，这个情况包括你的属性、等级、声誉、性别等等，这也是此游戏被人称赞的一大原因，因为用不同的人物可以玩到不同的东西，耐玩度十足。不过主线任务除外，否则某些属性的人物就永远无法通关了。要是实在玩不出某个结果，就放弃吧！那表示你现在用的这个人物的专长不在于此，以后遇到同类事件很可能同样无法解决，这样比较像角色扮演游戏……不过，你要是一个攻略狂，正规的方法就是重新建立一个适合某种玩法的角色，一

路体会；非正规的方法就不用我说了，找个修改工具。例如：在新加州共和国卫斯丁的牧场帮他看牛，结果出现两个死亡爪后却无法跟踪它们的足印，那是因为角色的感知力不够高，尝试多次也不会成功。所创建人物的智力值和“口才”技巧非常重要，会影响对话选项的多少，而有时找不到攻略的事件是因为还没有接到任务。

二、游戏进程问题

1. 阿罗由

Q：为何飞烟会与我战斗？好不容易引到出口却不跟着回村庄？

A：你之前可能曾攻击过村庄里的人与牛或不小心攻击过飞烟，要不然它不可能攻击你。另外，只要主角离开某场景，同伴自然跟着离开。

Q：看到攻略，阿罗由部落村内大石像右边的卢卡斯会教你两种肉搏技能，帐篷里的乔登可以教你近战武器技能，我怎么都没有遇到？

A：卢卡斯增加你的肉搏技能有一个极限，好像只有50～60%，如果你初始设定的人物力量值很高，达到这个限度就无法再加了。帐篷内的乔登是不管极限，一律往上加的，但是如果你的力量值过小无法使用矛，则他是不会教给你的，另外如果你的人物智力值过低（比如是1），无法与他们进行正常的语言交流，也不会教给你。

Q：打死蝎子后拿到的蝎尾有什么用啊，又重又卖不到钱？

A：蝎尾在一代里是用来找人提炼“解毒剂”，二代里在新里诺招收队员麦朗后，如果身上带有蝎尾，可以和他对话，让他制作解毒剂，不过笔者觉得一来这个过程很麻烦，蝎尾很沉重而招收麦朗又是在游戏中期以后，二来解毒剂并不贵，且在很多地方可以买到，三来中毒后即使不解毒，过一段时间后也会自解，只要不是生命值很低就不会中毒而死。基于上述理由，自制解毒剂的必要性不大。

Q：刚开始时，阿罗由的医师会叫我去找两种物品说可以配成疗伤粉，找了半天一个都找不到？

A：布拉克花看起来就像金黄色的花，山德根看起来像一株绿色的草。在阿罗由左上方的打猎场（去救狗的那一区里）会有这两样东西，有时有一些蜥蜴在附近，可以先用鼠标到处指一指，看哪个东西被指到之后会有个黄色边框，就是可以拿走的物品，游戏后来也可以与商人交易得到“布拉克花”和“山德根”。

2. 克拉马斯

Q：我已经打败鼠神，来到车库了，可是却没办法从废车里拿到东西只得到“这辆车损坏得很严重，你无法修好它”的信息，请问需要什么步骤才能拿到？

A：那个车库有两辆车子，下方那一辆才是有东西可拿的。在游戏中可以拿到的车子只有丹恩城那一辆，出现上述这类信息的车子，就是避免误认……

3. 丹恩城

Q：请问毒沼洞中的电梯要如何下去？攻略上面是说要用电子开锁器才能开，但我用了电子开锁器二代还是没用，为什么？

A：这部电梯用电子开锁器是肯定能打开的，电子开锁器二代就不知道了，可能是不配套吧，如果按一般顺序玩，电子开锁器最早在新里诺西区武器店的地下室内可找到（注意被墙壁挡住的柜子），以后在那瓦罗基地也可找到，在三番市物品店“飞龙八”里也可以买到，注意有可能“电子开锁器二代”反而打不开毒沼洞的电梯。

Q：在毒气洞找到史麦力后，我竟然走不出去，一直找不到出口？

A：入口就是出口！

Q：为何我在毒沼洞下电梯后的储藏室里找不到超强的枪Bozar？

A：这里的Bozar是随机出现的。

Q：我救了史麦力后回到酒店，打算带史力克离开并加入我的队伍，但怎样说都不能把他带走，他只会说要跟骨头爷爷睡觉，我应该怎样和史麦

力太太说才能把史力克带走?

A：不能带走史力克？其实不一定要去救蜥蜴猎人，只要付$350帮助赔偿酒店损失，然后和史力克谈话，说服他一起去寻找他的妹妹，就可以带走他。另外，如果你的魅力值只有1的话，队伍中将无法加入任何同伴，这时和史力克谈话时将不会出现加入你的选项。

Q：很奇怪，上次在丹恩城走来走去，突然发现我有两把枪不见了，其中一把是要留给伊克用的，结果我到处找，竟在商人手中发现一把，还卖我一万六千多块，不会是被他给偷去的吧?

A：你被偷了，贼是村民，那个商人卖的是赃物，应该是在西区一间很多人的房内吧！有时你身旁的村民会有使用的动作，那就是偷窃啦！自己小心点。

4. 摩多克

Q：请问要怎么样才能让死亡爪加入？我在摩多克的一间屋子遇到它，可是我一过去它就和我战斗，为什么?

A：能加入的死亡爪是在13号避难所内穿袍子的那只，即"革力士"，游戏过程中绝大部分遇到的死亡爪是敌人，只有少数会说话的才是朋友……

Q：有没有人知道摩多克那个强娶来（被强迫娶来）的麦丽雅能不能升级。上次把她单独带出去练功，让她杀了一堆敌人也没升级，让她战斗简直让人发疯，大约十枪才中一枪?

A：根据国外网站的资料，摩多克的两个牛皮糖队友是无法升级的，所以不用费心让他们练功了，附带说一句，麦丽雅一遇战斗就会临阵退缩，但是给她装备上力量加3的"动力装甲"或力量加4的"高科技动力装甲"后，她也会勇敢地投入战斗（虽然战斗力还是不行）。

Q：在鬼农场的地下洞穴，我把全部的人都杀死了，可是如何回到地面上?

A：在鬼农场首领比格所在的屋，也就是地下最右边那个大屋子里的右边墙上有个门，门口有个警卫，首领同意他才会让开路，出门就有个向

上的楼梯，用它就可以爬上去了……顺便说一句，杀鬼农场的人可不能算是解决摩多克问题的好方法，最后结局是摩多克、鬼农场双方谁也活不成，和平互惠才是解决问题之道。

5. 地下掩体市

Q：我在地下掩体市的避难所第二层找不到扳手与钳子（伊克的女儿需要的），请问这两样东西是放在二楼的哪个房间里，二楼有些房间的门打不开？

A：扳手与钳子实际上就在你未打开的房间里，要开这两道门，开锁技能倒无所谓，关键是你的力量要够高（至少8）才行，力量不够就吃“壮大灵”暂时增加力量，或穿高级装甲增加3点或4点力量吧。开锁后要仔细找被墙壁遮住的地面。其实扳手与钳子不算稀罕的物品，以后还有很多机会得到或买到，甚至用扳手与钳子和伊克女儿换的“超级工具箱”在三番市也可买到。

Q：在地下掩体市公民测验试了好几遍都通不过，该怎样做，而且好像是说我智力不够，但我基本属性除了幸运以外其它都是6，怎么会有这种问题呢？

A：其实要通过公民测验是蛮难的，参数值达到6是远远不够的，特别是智力值、敏捷值和科学技巧值要高，笔者的智力值为9、敏捷为10时去测验失败，一位玩家用修改的办法把所有属性都调到了10，结果一次就通过了测试，总之通过测验绝不是一件容易的事，但只要完成修理核电厂事件一样能成为公民。

Q：我不能成为地下掩体市的公民，那个替我做测试的人说我有六只脚趾，我该怎么办？

A：解决六个脚趾问题的好方法是到地下掩体市外城先找医师将你的第六根脚趾切除，就在广场的酒吧后面那间屋里，注意要先用“科学”技能和“修理”技能修好医生屋内古老的治疗机器，否则会很危险。

Q：目前小弟正要前往地下掩体市警长所提到的强盗窝，没想到进去后



车子竟不见了，要如何找到车子？如果这是游戏的BUG的话，下载修正程式有用吗？

A：车子没有不见啦！只要离开地图再进入一次，选择到“悬崖”就可以看到你的爱车了！当然你也可以从强盗窝里打出去，只不过稍有点麻烦！

6. 斯锡城

Q：我身上那个要拿来修斯锡城核电厂的零件，在我把机器人乱执行一阵后就不见了，难道我必须重取进度吗？又若要自己装，到底该装在哪？让工程师帮助装的条件是什么？为什么我拍他一堆马屁，他还是不帮我安装？

A：如果用终端电脑控制机器人安装，则你身上的这个物品会消失，如果在这之后去和工程师谈话，他当然也无法帮你装了。安装的方法详见“攻略篇—斯锡城”，这里就不再重复了。

Q：斯锡城中的鼠神是在哪里，我怎么都找不到？是否找不到结局会不太好？

A：鼠神在斯锡城的后区即废车场区，上方有三间连在一起的小房间，最右上方的小房间内有一个通往地底的通道，爬下去就可以找到鼠神了。斯锡城的结局主要看你是否优化核电厂，和鼠神似乎关系不大。

7. 新里诺

Q：请问新里诺莱特家理察的房间在哪里，我把他家先灭门后一个个柜子翻都找不到证物“空的杰特罐”？

A：拿到此物品的关键在于从莱特先生那里接下调查理察死因的任务后，再和莱特先生门外的基斯谈话，谈到理察的房间还没有经过整理，这些条件缺一不可。如果智力太低了，谈话的选项会较少，可能不会出现上述的选项，解决办法是吃点曼他特（暂时增加智力的药后）再跟基斯交谈即可。理察的房间在左侧从上往下数第二间，即莱特夫人的房间旁边，搜柜子时不会弹出一个拿东西的界面，而是在主角头上冒出一行话说你拿了。如果还是找不到，只好走上盗墓这条不归路了。如果你把他家灭门了，即使破解了这一案件找到了真凶，那又向谁去报告呢（莱特先生已被你杀

了）。

Q：有没有人试过用毒气筒毒死新里诺的黑帮老大沙尔瓦多？

A：要杀沙尔瓦多老大还不简单？把他身上的氧气瓶偷走，过一阵子他老人家就驾鹤西归了，还要用毒气？他死的时候我都已经出一楼大门啦……

Q：在新里诺如果帮莱特先生杀了商业区药店老板洛尼斯克，但是还没拿破碎丘矿坑要的滤心，要怎么办，还能拿到吗？

A：应该不行吧！而且杀错人了，洛尼斯克不是理察被害案的真凶。

8.山岭军事基地

Q：有谁知道在山岭军事基地把谁的脑切下来天网的同步率最高？各种脑具体有何区别？

A："生化脑"的同步率最高，有100%，但要拿生化脑，你的科学技能要非常高才行，如果幸运值很高时，也可能在"科学"技能120左右时成功，笔者在容易难度下、"科学"技能130%时一次成功的，具体脑的不同请见"攻略篇——山岭军事基地"。

Q：有没有人知道山岭军事基地天网的移动器要到哪里找，找了很久都找不到？

A：答案是打死基地中的圆头机械人留下的马达……

Q：我把山岭军事基地四层都逛过了，拿了二瓶生化软胶不知有何用？第四层有一个手术室好像有脑等器官，来这里只是完成莱特先生的任务"找到山岭军事基地"而已吗？除了拿一些装备还有其他需要完成的吗？

A：详见"攻略篇——山岭军事基地"，那瓶胶质是拿来带走天网机器人用的，四楼那个手术台很危险，不过可以帮你处理掉不想要的队员（像摩多克那两个牛皮糖），来这里的主要目的是取得这里高级的武器（电浆来福枪等）、护甲（战斗装甲）等，并得到战斗力不弱的机器人队友——天网机器人。

9. 第15号避难所

Q: 在第15号避难所里面杀死所有的人，其中有一个人身上有一些怪子弹，叙述是：这是古老的子弹，因为上面有油，所以能忍受风吹雨打，大约是这样，不知要装在什么枪上？

A: 你拿到的是“9mm球”子弹，它和“9mm”子弹有一样的功能，适用的枪械仅有9mm毛瑟枪，且威力一般，该枪你到新里诺军火商右后方房间被墙挡住的柜子里可以找到，里面还有一些9mm球子弹，仅有这两个地方可以找到这种子弹。9mm球子弹和9mm毛瑟枪在游戏一代中曾出现过，二代中它们并没有什么实际的作用，可能是为了满足一些玩家怀旧的需要吧。

Q: 玩时发现一个怪事：扫荡第15号避难所的强盗时，有一个人身上有一把H&KP90c，里面装的子弹是9mm，但是当我退出子弹，再装填时，发现装的是10mm，而且也无法再装上9mm子弹，结果9mm子弹变成废物了？

A: H&KP90c里面装的子弹是9mm，也可以装10mm的，不过只要装过10mm的子弹，就无法再用9mm的了，可能是弹孔被撑大了（游戏中很奇怪的一种设计），9mm的子弹很少，枪也少，有很稀有的9mm毛瑟枪等，大多都装10mm的子弹去了……

10. 三番市

Q: 为何我在游戏中会捡到蓝色、红色、绿色存储器，到底有什么作用？

A: 这些存储器是要用在三番市的钢铁兄弟会里的电脑里，可以提升你的基本属性，详见“攻略篇——三番市”。

Q: 哈伯教基地外的航天飞机怎样才能进去？

A: 那只是一张图，进不去的！

11. 那瓦罗基地

Q: 在那瓦罗基地时，要取FOB我已经混入司令办公室，但是有FOB

的柜子上锁，当我要用开锁技巧打开它时，旁边站的那个……应该是司令吧，就不准我开，怎办？我要硬开那就要硬干啦。

A：如果口才技能足够高，可以和司令官说你是主基地派来检查FOB的，就可以大大方方开柜子拿FOB，否则，要先“潜行”再去偷偷“开锁”偷FOB，如果你潜行开锁这两样技术不好的话，那就准备开打吧，幸好地下的警卫大都只穿战斗装甲，也没有炮台，没地面那么恐怖。当然，如果非打不可的话，也要做好一切准备再打，例如该拿、该带的东西（设计图、K-9、蓝卡……），打上地面会很可怕的，因为没办法结束战斗状态，起码要直到炮台全灭为止或是溜回下层，也有玩家利用在上下层跑来跑去才杀光敌人的。

Q：如果想消灭光那瓦罗基地地面上的敌人，有什么技巧吗？

A：打地面是“非常”简单的，只要抓到窍门。最佳开打处是厨师旁的升降梯，最佳使用武器为火箭炮或重型机关枪，其他武器也可以，不过威力太小的武器就别用啦，因为这战法所需的就是很高的一击杀死。战斗前可以先使用“疯狂药”增加行动点数和抗击力（非必要），搭电梯上地面，厨师旁电梯的好处是炮台根本打不到，且角度奇佳，从外面跑来的装甲先生几乎一定会先挨你一记耳光才能在下回合攻击你……但是他们却没有下回合的机会。因为你打他一下就跑回电梯回下一层（别离电梯太远），然后再上来，开打后第一回合又是你先行动，如此循环，装甲卫兵就被全部消灭啦（假如武器威力不够，就要打很久，且被围攻的机会大增），而炮台根本不是问题，远远用高斯枪就OK啦（高斯枪的攻击距离居然有50格－可怕的枪）！

12. 英克雷基地

Q：为何在英克雷基地里一开枪射杀总统就会被发现？

A：只要你是贴着总统（站他左手后或右手边）射击，则英克雷基地的人根本就不会理你喔！多一格都不行的。如果实在不行就用炸药吧，设定时间足以让你逃到下一层楼的地方，再回到总统办公室会看到他的尸体，这样就大功告成了。

三、特殊事件问题

Q：我在地图上曾遇到碎梦咖啡店，里面有一些一代的主角们，还有狗



肉，看别的玩家有让狗肉加入的，但是我和它讲话，它就一直吼叫，根本不理我，为什么？

A：你必须脱下身上的装甲，成为穿着第13号避难所蓝色制服的状态，再和狗肉交谈才行，或者给狗肉蜥蜴肉串吃也可以。

Q：请问怎么到永恒守护神的雕像这个地方？

A：在原野上的随机事件会发现这个地方，这和原野的地形有关，此外，你的幸运值越高，遇到意外事件的概率就越大。场景里面有环状石头类似遗迹的雕像，穿过石环就会回到过去的第13号避难所，在里面能拣到太阳能枪。

Q：我为什么一直碰到“死亡之桥”的守卫者？

A：看来你在这个意外事件中是一直没有拿到紫色长袍“守桥人的衣服”了，如果答得恰当，他会自爆而死，或者是将守桥人杀死，这样就可以从他身上搜到“守桥人的衣服”，以后他就不会再出现了。但是，如果你回答对问题，又不是最佳答案的话，他会离开桥头走远而让你通过死亡之桥，这样，你下次就还有机会遇到他。

四、深入研究问题

Q：在地下掩体市的医生机器割下的变种脚趾要干什么啊？游戏里有好多东西都没有用，常见的就是石头啦等等一堆怪东西。

A：嗯，如果物品的存在就是为了有特殊用途，那么这个游戏为人津津乐道之处又少一个了……不过石头是可以用来投掷砸人的武器，尽管威力极其有限。脚趾、金牙之类纯粹是留着好玩的纪念品，不过有些看起来没用的物品在某些时候也许有影响也不一定，例如：一叠“悲剧卡”这样物品，暗喻魔法风云会卡片，看来没用，但你拿着去蜥蜴城的那个酒店老板处就可以跟他玩卡片游戏。游戏中就是要有一些无聊的东西比较好玩，例如轩辕剑中的人发、人骨、珠沙等等……不知道要如何用，又不敢丢弃，那种感觉真不错！

Q：嗯，虽然这样好像太暴力，不过我还是想问，有没有人把异尘余生

二代世界里的人“完全”杀光的？这样会有特别的结局吗？我有一次故意玩那种对话一律选最后那个选项的玩法，结果把克拉马斯、新里诺、地下掩体市、新加州共和国及三藩市全部屠杀掉……结局就变得有点烂……

A：其实杀很多人的结局也没恐怖到哪去，就是很多城市因此破败灭亡，你自己看过便知……

Q：《异尘余生 II》开场动画时的老歌是谁唱的？

A：那首是路易斯·阿姆斯特朗（Louis Armstrong）的《A Kiss To Build A Dream On》。

Q：有一个特殊技能叫做“神秘陌生人”，有什么作用？

A：“神秘陌生人”这个技能在一代是在你危急的时候会有不明人士来帮助你，二代的说明书则写着在随机的遭遇事件中，会有（30%+2X幸运值）机会有不明人士来帮你，另外，二代英文版中有些说明书上没写也不知怎么学的技能，这些技能在一代里有，例如“动物之友”（animal friend）等等，可用修改工具falche改出来，但在游戏中却无法学会。

Q：请问攻击力最强的近身武器和远距离武器是什么？何处买到或拾到？

A：笔者觉得近距离最强的武器是超级铁锤、超级动力拳击手套和改进的火焰发射器，这几种武器在很多地方都可以得到，并可在新加州共和国、三番市买到。此外，Bozer在近及中距离有超强威力，对英克雷基地士兵用一至两发便OK，在毒沼洞地下储藏室有一把，从新加州共和国市场区武器商的警卫身上可偷到。远距离威力最佳武器则是M72 GAUSS来福枪、迫击炮、YK42B振动波来福枪，前两者可在三番市买到或在一些任务中得到，M72 GAUSS 来福枪子弹太难买到，迫击炮弹药太贵且重，都不太实用。比较而言，YK42B振动波来福枪是综合而言最为实用且威力最大的武器，商店里买不到，只有在三番市钢铁兄弟会地下室能找到一件，摩顿的兄弟寻仇时在山洞里可得到数件（详见“心得篇”的“意外事件”部分），此外能量武器如高速电浆来福枪、激光来福枪改进型皆有不俗的

威力，子弹也不难找，如果“大型枪械”技巧和感知力高，则大型机枪扫射的威力也很可怕，就是太费弹药了。

Q：游戏里的“盖氏计算器”有什么用啊?

A：盖氏计算器就是新闻里原子能委员会拿去测辐射的“盖式计数器”，在一代中，接近The Glow时，拿来决定要不要开始吃抗辐射药时用过。用法也是拿在手上，再“使用”就可以了，会在信息栏显示一个表明你受辐射剂量的数字，有兴趣的玩家也可以在意外事件“核废料倾倒区”里试试装备盖氏计算器后再看看信息栏里的文字……

Q：史力克和死亡爪谁比较好用呢?

A：我觉得史力克比较好吧！因为他可以拿枪（H & K 系列的HKP90c、H&KG11、H&KG11E），可以穿装甲，而死亡爪都不行。史力克只能装备这三种枪，不过他每次都是连发，子弹用得很快，被扫到可是很痛的！装备超级铁锤则效率稍低些。

Q：伊甸园创造器（GECK）是否可能在长老要求的时限内送回去?

A：很遗憾，答案是不可能。按照程序的设计，GECK 是不可能被平安送回出发的村落的。在只被巫师托梦一次后就直接把GECK送回村落，这次连被巫师催着回去救村落的托梦都没发生，回到村落依旧是剩下将死的巫师，先把南方基地的人杀光也无效！

Q：不知为什么说自己有病的盖西迪心脏病老是不发作?

A：要让卡西迪心脏病发吗?给他吃药就会发啦，然后他老人家就会一命呜呼。他还有一特色是战斗时会讲好笑的话，像是：要是我有极限技就好了；对对手说：可惜你不能读取游戏重来……

第九章　展望篇

在经历了《异尘余生Ⅱ》的精彩世界后，玩家要期盼着它的续集早日诞生，不过现在看起来，这还是遥遥无期的事。

一、Fallout3有关情报

Interplay公司迄今为止尚未正式公布Fallout3，著名网站GameCenter曾经发布了一则关于Fallout2的采访短讯，在采访中，Black Isle工作室的总监Feargus Urquhart提到了尚未公布的游戏Fallout 3，他承认Interplay准备开发Fallout 3的事。他说Interplay正在考虑把Fallout作为公司角色扮演类游戏的主打招牌，因此开发第三集是早晚的事；他还确认说，Fallout 3将采用3D引擎，而不是前两部中的2D引擎，“我坚决支持在游戏中采用3D引擎，”Urquhart说，“既然这是业界和游戏的发展方向，这就是我们应该做的。”

事实上，Interplay公司已经拥有了一个成形的3D引擎可以用于Fallout 3中——他们可能暂时会采用《魔石堡2》（Stonekeep 2）中所开发的第一人称视角的3D引擎。不过，Urquhart强调说肯定会对该引擎进行修改，以符合Fallout 3中计划的45度俯视视角，“Fallout系列的画面风格已经被广大玩家熟悉并接受，因此我们不希望因变动太大而导致大家不知所措。”

当询问Urquhart关于Interplay是否会把游戏做成即时的，他认为这不失为一种选择，不过Fallout 3很可能依旧会采取回合制方式。“我们还不知道，”Urquhart说，“我们现在尚无法决定”，最起码答案不是否定的。

“我们已经开始着手开发Fallout 3，现在的工作是了解人们的想法，他们希望游戏是个什么样子，希望游戏的引擎如何工作等等。关于这个游戏我们目前没有更多的信息可以提供，不过我们已经决定采用3D引擎（我们准备采用类似于Fallout 2中的视角，而不是第一人称视角）。而且，它不会支持多人游戏。”

现在玩家最普遍的担心是不希望Fallout 3成为一部3D游戏、不喜欢的第一人称视角射击游戏，这会毁了这部游戏。

针对这一点，Urquhart回答说："你错了，Fallout 3并不会成为一部3D射击游戏，它只是采用了3D引擎而已，这意味着什么？首先，更精美的图像和更少的工作量，最好的例证是《博德之门》；其次，每当你的角色改变装备时，你可以直接从屏幕上观察到他的变化，即使是换了双鞋，你也可看得一清二楚。而在Fallout 1和Fallout 2中，艺术家必须为配备不同武器和装备的角色各制作一幅图画，而在3D游戏中，你所要做的是为角色创建一个模型，然后把它与各种物品组合起来。"



三、其它关于Fallout 2b和Fallout 3的有关消息

Black Isle/Interplay公司的市场部经理Greg Peterson透露说公司正在筹划开发Fallout 2b、Fallout 3和《柏德之门》的资料片。其中的"Fallout 2b"是什么意思呢？Greg说这是指Fallout 2的资料片，这部资料片将采取与Fallout 2同样的引擎，在开发资料片的同时，公司将为Fallout系列的下一集做准备。Black Isle工作室的总监Feargus Urquhart说"我们正在策划这部资料片……不过，到目前为止还没有正式宣布进行开发，所以大家别激动得太早。"

至于Fallout 3也并未列入正式的开发项目之中，也就是说Interplay还没有向公众正式宣布游戏的开发，不过在聊天和会晤的过程中，有些消息被泄漏了出来。到目前为止，还没有发布任何确切的日期，没有任何关于Fallout 3的图片资料。

以下摘录Feargus Urquhart的两段话：

1. "我收到了许多邮件，大家都在担心Fallout 3会成为第一人称视角的射击游戏（First Person Shooter，FPS），因为人们听说游戏将

采用3D引擎。其实不必担心，Fallout系列决不会演变为FPS游戏，不过我们确实将在游戏中采用3D引擎，如游戏《神话》(Myth)中的那样。不过，该游戏还没有列入正式的开发项目之中，我们现在只是提出一些想法。”

2.“我发现许多人误以为Fallout 3的画面会类似于《神秘岛》(Myst)，其实上次我用于比较的游戏是Bungie公司的《神话 堕落之神》(Myth: The Fallen Lords)，而不是那部有着五年历史的冒险游戏《神秘岛》，而且我并不是说Fallout 3的画面风格会和《神话》一模一样，而只是把它作为3D引擎的一个范例。”

以下是Black Isle工作室关于Fallout 3的一段牢骚，看来激动的玩家已经快把他们给逼疯了：

“正如我们已经多次重申的，目前没有任何关于Fallout 3的官方计划。Fallout 2采用了Fallout 1的游戏引擎，因此它的开发只花了一年时间，而Fallout 1则花费了整整三年时间，是的，整整三年。Falout 3还处于构想阶段，因此它还有很长很长的路要走。即便我们想介绍，也没什么可说的，何况我们不能透露任何信息。Fallout 3的官方公告板只有在项目已经定形的时候才会开通，要知道，Fallout 1的公告板是在开发了两年之后才开通的。不过，我们什么也没有保证，只是打个比方而已。”

三、结束语





在漫长的游戏过程中、在无数个熬夜玩《异尘余生II》的日子里，仿佛生活在游戏的世界里……终于，终于把这部角色扮演大作通关，最后的结局有的在意料之中有的却很意外，体味着游戏时的那种投人的感觉，体味着和形形色色的游戏人物打交道的经过，体味着不断成长和冒险尝试的乐趣，感慨万千，什么时候才能等到这部大作的续集！

附录一：物品单位价格比较一览表

游戏的交易系统十分简单，每一件物品都有自己的现金标价。当你出售某件物品时，其售价通常不会发生变化；而当你购买某件物品时，它的价格将取决于你的“交易技能”（Barter Skill）。不过在三番市，即便你拥有300%的交易技能，你依然得支付双倍甚至更多的价钱来买进某物。总的来说，物品卖出的价格总是低于买进时的价格。

你筹集物品和积攒现金的主要方法是通过战斗和随机遭遇。消灭敌人，拿走他们的武器、弹药和其他装备，然后卖给商人。用不了多久，你和同伴以及你的汽车上就会堆满了各种物品，由于每个人可携带的装备重量是有限的，因此在攫取物品时你必须有所选择。一般情况下，应该拿取那些“价重”比（价值／重量，元／磅）较高的物品；在交易时，尽量先出售低“价重”比的物品，保留那些高“价重”比的物品，至于药品、毒品和现金等物品应该放在最后进行交易，因为它们几乎没什么份量，你可以带上无穷多而不用担心它们占用你的装备空间。

以下就是物品单位价格比较一览表，包括了绝大多数物品，以单位价格从低到高为序。

物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
布拉克花	–	1	***
山德根	–	2	***
核子可乐	–	3	***
啤酒	0	5	***
骰子	–	5	***
一瓶液体	–	5	***
迦玛射线啤酒	–	5	***
迦玛射线酒	–	10	***
杰特	–	25	***
杰特解毒剂	–	25	***
黄色磁卡	–	40	***

物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
猫爪杂志第5期	–	50	***
心脏药	–	50	***
打火机	–	100	***
治疗针	–	175	***
壮大灵	–	200	***
曼他特	–	280	***
放射线X	–	300	***
疯狂药	–	400	***
放射药	–	500	***
水瓶	2	0	0
橡胶靴子	2	0	0
柴火	10	0	0
毒蝎子的身体	10	0	0
守桥员的衣服	10	5	0.5
水进程芯片	2	1	0.5
毒蝎尾巴	20	10	0.5
削尖的木棒	3	5	1.7
铡刀	1	2	2
一叠扑克牌	1	2	2
空的针筒	1	2	2
绳子	10	25	2.5
磨刀石	2	5	2.5
猫爪杂志	1	5	5
花	1	5	5
肉干	1	5	5
警长的警徽	1	5	5
棒棒蜥蜴(小)	1	8	8



物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
蓝色磁卡	1	10	10
酒	1	10	10
水果	1	10	10
巡警别针	1	10	10
红色通行卡	1	10	10
大槌子	12	120	10
蜥蜴皮	2	25	12.5
铁撬	5	65	13
扳手	4	65	16.2
矛	4	80	20
镜子眼镜	1	20	20
化学研究记录	5	100	20
治伤粉	1	20	20
棒棒蜥蜴(大)	1	20	20
金蜥蜴皮	5	125	25
.44 Magnum FMJ 子弹(20#)	2	50	25
改进的火焰发射器	10	250	25
抽象画	12	300	25
磨尖的矛	4	100	25
护身符	1	25	25
装有铁片的拳击手套	10	300	30
铁装甲	35	1100	31.4
一包面	1	35	35
信号弹	1	35	35
刀	1	40	40
手指虎	1	40	40



物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
拳击手套	5	250	50
解毒剂	1	50	50
9mm 球子弹(20#)	2	100	50
.44 Magnum JHP 子弹(20#)	1	50	50
一叠“悲剧”卡	1	50	50
皮外套	5	250	50
魔术8号球	1	50	50
弹簧刀	1	50	50
摩洛托酒	1	50	50
铁装甲第二代	35	1900	54.3
对讲机	6	350	58.3
医生手提袋	5	300	60
电子引用书	2	130	65
爆裂型火箭	3	200	66.7
童军手册	3	200	66.7
.45mm 子弹(10#)	1	75	75
10mm JHP 子弹(24#)	1	75	75
科学引用书	5	400	80
战斗刀	2	165	82.5
10mm 手枪	3	250	83.3
皮装甲第二代	12	1000	83.3
皮装甲	8	700	87.5
急救引用书	2	175	87.5
急救箱	2	200	100
炸药	5	500	100
9mm 子弹(20#)	1	100	100



物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
.223 FMJ (50#)	2	200	100
10mm AP 子弹(24#)	1	100	100
5mm JHP 子弹(50#)	1	100	100
"小莫丁诺"	2	200	100
急救袋	6	600	100
超级工具组	10	1000	100
小的雕像	3	300	100
工艺手册	2	200	100
飞刀	1	100	100
猎枪	9	1000	111
动态探知器	7	800	114.3
5mm AP 子弹(50#)	1	120	120
.44 左轮手枪	5	600	120
火焰发射器	18	2200	122.2
德斯拉装甲	35	4500	128.6
小能源电池(40#)	3	400	133.3
穿甲型火箭	3	400	133.3
多管机枪	28	3800	135.7
猎枪	11	1500	136.4
战斗皮夹克	7	1000	142.9
14mm AP 子弹(30#)	1	150	150
7.62mm 子弹(20#)	1	150	150
手榴弹(碎裂)	1	150	150
开锁器	1	150	150
M60	23	3500	152.2
迫击炮	15	2300	153.3
散弹枪	5	800	160

物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
攻击用来福枪(改进型)	8	1300	162.5
盖氏计算器	4	650	162.5
FN FAL	9	1500	166.7
手提轻机枪	7	1200	171.4
攻击用来福枪	7	1300	185.7
电子开锁器	2	375	187.5
复仇者多管机枪	28	5500	196.4
Desert Eagle .44手枪	4	800	200
赶畜棒	3	600	200
10mm SMG	5	1000	200
医疗兵急救箱	2	400	200
FN FAL (夜视功能)	10	2000	200
微型核融合电池	5	1000	200
锯过的散弹枪	4	800	200
工具	1	200	200
超级赶畜棒	3	600	200
塑胶炸药	4	850	212.5
枪及子弹杂志	2	425	212.5
FN FAL HPFA	10	2250	225
散弹枪子弹(20#)	1	225	225
小型支持武器	20	4750	237.5
HN NEEDLER 弹匣(30#)	1	250	250
手榴弹(振动)	1	250	250
M3A1 Grease Gun SMG	7	1750	250
带刺的手指虎	1	250	250
Bozar	20	5250	262.5 14mm

物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
手枪	4	1100	275
战斗散弹枪	10	2750	275
狙击用来福枪	8	2200	275
动力装甲	42	12500	297.6
手榴弹(电浆)	1	300	300
HN AP NEEDLER 弹匣(10#)	1	300	300
格林多管激光	24	7500	312.5
HK P90c	8	2500	312.5
超级铁锤	12	3750	312.5
超级动力拳击手套	7	2200	314.3
动力拳击手套	7	2200	314.3
战斗装甲第二代	25	8000	320
战斗装甲	20	6500	325
电浆来福枪	12	4000	333
超级治疗针	1	350	350
项链	2	700	350
电子开锁器第二代	2	700	350
激光手枪	4	1400	350
电磁激光手枪	4	1400	350
2mm 子弹(50#)	1	400	400
高级开锁汇编	1	400	400
激光来福枪	12	5000	416.7
开膛手	2	900	450
邦瑟枪	12	5500	458.3
高科技动力装甲二代	50	25000	500
拥护者多管机枪	28	15250	544.6
Needler 手枪	4	2200	550

物品名	重量（磅）	价格（元）	平均每磅价格（元/磅）
4.7mm无弹壳弹(50#)	1	600	600
电浆手枪	4	2750	687.5
.223 手枪	5	3500	700
H&K G11	8	6500	812.5
M72 GAUSS来福枪	9	8250	916.7
H&K CAWS	5	4750	950
H&K G11E	8	8000	1000
PPK12 Gauss手枪	5	5250	1050

※说明: "-" 表示无重量, "***" 表示因为无重量而没有平均每磅价格, "#" 表示多少个单个物品为一标准单位, 例如 10mm AP (24#)表示每 24 发 10mm AP 子弹为一标准单位。

附录二：修改工具一览

· 名称：超级游戏存档（Super Saved Game）

· 地址：http://fallout.gamestats.com/files/cheats/f2/super_save.shtml

· 作者：Marksman

· 版本：1.02

· 文件尺寸：40 Kb

· 日期：12/25/98

这是一个在阿罗由神殿试炼的存档文件，里面已提供给你电浆来福枪、超级铁锤、动力装甲、大量的治疗针和弹药，使用这个存档开始游戏会让你的游戏进程容易一些。不利的方面是：如果你使用这个存档，玩家名称将固定为Marksman，这可能不是你想要的名字，而且无法扮演一个女性主角。

· 最低需求：Win95，Fallout 2 1.02版

· 名称：剃刀修改器（Razor Trainer）

· 地址：http://fallout.gamestats.com/files/cheats/f2/rzrf2trn.shtml

· 版本：1.00

· 文件尺寸：106 Kb

· 日期：12/24/98

这个修改器给你无限的行动点数、无限的生命值、大量的经验值和技术点数，所有这些只要在游戏中按一下键盘即可实现，缺点是只能在Fallout2最早的1.00版本上使用，而第三波发行的《异尘余生简体中文版》其版本号为1.02。

· 最低需求：Win95，Fallout 2 1.00

· 名称：游戏欺骗编辑器（Falche2.10）

· 地址：http://fallout.gamestats.com/files/cheats/f2/falche2.shtml

· 版本：2.10



· 文件尺寸: 151 Kb

· 日期: 1/10/99

Falche Editor 2.10使你可以任意修改角色的基本属性点数、基本技能、额外能力、人物特征等等各种参数，功能十分强大。这个小工具是通过修改游戏存档文件中的save.dat文件实现的，为防万一，修改前最好将要进行修改的进度存档进行备份。

这可能是到目前为止最好的编辑器，但是它有个bug：如果你的力量值超过了10，你将不得不脱下身上穿着的装甲，然后存储游戏到编辑状态，或是降低该力量值。

· 最低需求: Win95, Fallout 2 1.00

· 名称: 克拉马斯物品欺骗文件 (Klamath Items Cheat)

· 地址: http://fallout.gamestats.com/files/cheats/f2/klamath_items.shtml

· 作者: Ed.L

· 版本: 1.10.99

· 文件尺寸: 60 Kb

· 日期: 1/14/99

这个文件是存档文件的一部分，把它拷入任何一个进度（覆盖原同名文件），然后去克拉马斯去看看，你将会发现游戏中的几乎任何一件物品。如果你在游戏进程中从未到过克拉马斯，请不要使用这个文件，更详尽的说明请参考文件包中的说明文件。

· 最低需求: Win95, Fallout 2 1.02

· 名称: 背包物品编辑器 (Fallout 2 Inventory Editor)

· 地址: http://fallout.gamestats.com/files/util/f2ie.shtml

· 作者: Borg Locutus

· 版本: 1.01

· 文件尺寸: 194 Kb

· 日期: 4/10/99

功能强大的修改工具，你可以用它改变你的背包中的物品，但是它不能在背包中加入新的物品，而只能修改已经存在的物品，例如把治疗针改

成核子可乐，但无法凭空改出核子可乐，修改前最好看一下文件包中的readme.txt。

· 最低需求：Win95, Fallout 2 1.00

· 名称：特别存档文件（UFIC）

· 地址：http://fallout.gamestats.com/files/cheats/f2/ufic.shtml

· 作者：The Slaughter House

· 版本：2.2

· 文件尺寸：256 Kb

· 日期：6/8/99

另一个特别的游戏存档，这一次你可以让苏力士在阿罗由部落就加入你，另外部落里还有大量的各种物品，内附Readme文件。

· 最低需求：Win95, Fallout 2 1.00

· 名称：所有物品的存档文件（Mixed Items Cheat）

· 地址：http://fallout.gamestats.com/files/cheats/f2/savemix.shtml

· 作者：Dean Chang

· 版本：n/a

· 文件尺寸：162 Kb

· 日期：3/15/99

把这个文件里的文件分别拷贝在Fallout2或Fallout的存档进度中后，二代中的阿罗由部落、克拉马斯或一代中的第13号避难所第3层将充满了各种各样的物品，其中有些是不会在正常游戏过程中出现的，例如"圣手手榴弹"（holy hand greande），作者使用它杀死了部落里的黑暗植物和自己，然后计算机就死机了。

· 最低需求：Fallout 2 1.02 或 Fallout

· 名称：文件分解器（UNDAT）

· 地址：http://fallout.gamestats.com/files/util/undat.shtml

· 作者：Razor 1911

·版本：1.0

·文件尺寸：33 Kb

·日期：07/18/99

Fallout 系列游戏（一代及二代）的游戏目录里有两个巨大的文件：master.dat 和 critter.dat，所有游戏数据（图片、音乐、音效、语音、动画、设定、对话等等）都存放在这两个文件中。使用这个小程序可以把这两个大文件还原成原始状态的那些小文件，然后再使用下面的两个工具可以把图片文件和声音文件转换成标准的格式。注意 此工具只对Fallout 的英文版本有效。

·最低需求：Fallout 1 或 2 CD，Windows 或兼容的操作系统。

·名称：图片文件转换器（Fallout FRM to BMP converter）

·地址：http://fallout.gamestats.com/files/util/frmbmp11.shtml

·作者：IcEMaN345

·版本：1.3

·文件尺寸：358 Kb

·日期：09/05/99

把Fallout2中的非标准的图片格式（.FRM）文件转换成标准图片格式，例如：BMP、JPG、PNG、TGA、TIF、PBM、PGM、PPM。

·最低需求：Fallout 1 或 2 CD，Windows 或兼容的操作系统。

·名称：声音文件转换器（ACM Converter）

·地址：http://fallout.gamestats.com/files/util/acm2wav.shtml

·作者：IcEMaN345

·版本：1.1 beta

·文件尺寸：22 Kb

·日期：06/21/99

曾想过播放Fallout中的音乐和语音吗？现在机会来了，这个小工具可以把游戏内部的.ACM音乐格式转换成通用的.WAV格式，请注意：本程序只能用于个人欣赏之用途。

·最低需求：Fallout 1 或 2 CD，Windows 或兼容的操作系统。

附录三：中英文名词对照表

以下列举《异尘余生 II》（Fallout 2）中的英文原版单词及相应的中文版翻译用词，希望对英文版的玩家有一些帮助。

※说明 一个单词对应多种中文译法的原因是汉化版游戏中也没有完全统一，本书中采取其中较为贴切的译法。极个别名词，如："蜥绵"（蜥蜴）、"蜥绵城"（蜥蜴城）、"工艺"（技能）、"捕俘"（陷阱）这几个词，未采用简体中文版的引号内的用语，而采取了括号内的繁体中文版的更为贴切的用语。

AC,Armor Class	防护等级／防御力／监护等级
AG,Agility	敏捷
Age	年龄
AP,Action Points	动作点数／行动点数
Armor Class	防护等级
Barter	杀价
Big Guns	大型枪械
Bloody Mess	瘟神
BRuiser	彪形大汉
Carry Weight	可携带重量
CH,Charisma	魅力
Chem Reliant	药瘾
Chem Resistant	药物排斥
Crippled Left Arm	左臂受伤
Crippled Left Leg	左腿受伤
Crippled Right Arm	右臂受伤
Crippled Right Leg	右腿受伤
Critical Chance	致命一击几率
Doctor	医疗
DR,Damage Resistance	抗击能力／伤害免役力
EN,Endurance	体力

Energy Weapons	能量型武器
EXP	经验值
Explode	爆炸
Eye Damage	眼部受伤
Fallout	异尘余生
Fast Metabollam	高速循环系统
Fast Shot	快枪手
Finesse	战略大师
Fire	火焰
First Aid	急救
Gambling	赌博
Gifted	天赋异禀
Good Natured	烂好人
Healing Rate	康复速度
Heavy Handed	暴力战士
HP,Hit Points	生命点数
IN,Intelligence	智力
Jinxed	笨手笨脚
Kamikaze	特攻队
Karma	道德
Kills	杀敌数/战绩
Laser	激光
Level	等级
LK,Luck	运气
Lockpick	开锁
Melee Damage	近战伤害/空手伤害
Melee Weapons	近战武器
Next Level	到下次升级
Normal	普通
One Hander	单枪客

Outdoorsman	野外生活
Party Member	同伴
PE,Perception	感知
Perferences	系统设定
Perk	额外能力
PIPBoy	哔哔小子
Plasma	电浆
Poison Resistance	抗毒性／毒免役力
Poisoned	中毒
Primary Statistics	基本属性
Primary Statistics	基本属性
Radiated	辐射伤害
Radiation Resistance	抗辐射性／放射线免役力
Repair	修理
Science	科技
Sequence	战斗顺序／行动顺序
Sex	性别
Sex Appeal	异性吸引力
Skilled	专家
Small Frame	小巧玲珑
Small Guns	小型枪械
Sneak	潜行
Speech	口才
ST,Strength	力量
Steal	偷窃
Tag Skills	技能／工艺
Throwing	抛掷力
Traits	人物特征
Traps	陷阱／捕俘
Unarmed	肉搏

责任编辑：宋黎明



ISBN 7-5020-1856-5/G899

书号：4627　　定价：14.00元